TOUT POUR MONTER VOTRE RÉSEAU

PC FUN

PC FUN

DÉCEMBRE 1998

HARDWARE - CREATION - JEUX

COMBAT FLIGHT SIMULATOR

FLIGHT SIM ENTRE EN GUERRE

- Décors et avions époustouflants
- Campagnes passionnantes
- Le jeu de l'année ?

COMPARATIFS

- VOLANTS RETOUR DE FORCE
- MONITEURS 19 POUCES
- ENCEINTES USB
- CARTES 3D CREATIVE LABS

JEUX

TOTAL AIR WAR
GRIM FANDANGO
CÆSAR III

Picture Publisher 8

UN CHALLENGER POUR PHOTOSHOP À MOINS DE 1000 F

N°44 - DÉC. 1998 - 42 F - 330 BEF
Canada : 8,95 SCAN • Suisse : 13 FS • DOM/TOM 55 FF
Luxembourg : 250 FLUX • Portugal : 900 Pte Cont

Accrochez votre casque, vous au

KEEP LEFT

Tous les copyrights et les logos appartiennent à leurs société respective

www.xanaweb.com

Powerslide, la course la plus rapide et la plus aboutie jamais réalisée sur PC :
● Une liberté de conduite totale : une prise en main simple et intuitive pour une véritable évasion sur des circuits totalement ouverts ● Des graphismes détaillés à l'extrême : une gestion des polygones 4 fois plus puissante que les autres jeux de course ● Une fluidité maximale : un univers entièrement en 3D temps réel, défilant jusqu'à 70 images/seconde ● Un mode multijoueurs : jusqu'à 8 joueurs en réseau... **Alors prêt à tracer votre propre route ?**

rez besoin de votre tête !

POWERSLIDE

tracez votre propre route !

Sommaire

Bonjour,
le gouvernement vient de baisser la T.V.A. sur l'abonnement E.D.F. Comme pour chaque ménage, cela ne représente qu'une goutte d'eau dans l'océan de ses dépenses, j'aurais une autre suggestion à faire. Nos dirigeants nous répètent à longueur d'année qu'il faut promouvoir le développement de l'informatique et d'Internet pour que la France soit plus compétitive. De plus, ce secteur crée des milliers d'emplois qui ne peuvent être pourvus à cause du manque de personnel qualifié. Et pourtant, notre taux d'équipement micro est très en deçà de celui de nos voisins germaniques, sans parler du nombre d'abonnés à Internet deux fois moindre qu'en Grande-Bretagne. Une baisse de la T.V.A. serait une forte incitation à l'achat. Imaginez un taux de 5,5 % sur le prix d'un PC, d'un logiciel, de l'abonnement à Internet et des communications vers le fournisseur d'accès. Un PC à 5 000 francs ne coûterait plus que 4 250 francs et un an d'Internet à raison de dix heures par mois, idem. Si un lecteur est copain avec Jospin, il pourrait peut-être lui en toucher deux mots.

Stéphane Kauffmann

8 ■ Forum

10 News

22 Livres

HARDWARE

24 ■ Comparatif de cartes et de *kits* réseau
30 ■ Après les ordinateurs à 4 000 F
36 ■ Cinq volants retour de force
42 ■ Comparatif de huit écrans et six tubes
46 ■ Processeur graphique S3 Savage 3D
48 ■ Les enceintes USB
50 ■ Les OS alternatifs
52 ■ miroVideo Studio 400
56 ■ Appareil photo numérique Epson
58 ■ Écran Multiscan F500 Sony
61 ■ Carte son PCI Yamaha
62 ■ Carte son 3D PCI Creative Labs
64 ■ Imprimante Epson Stylus Color 740
66 ■ Scanner Opticpro 9636T Plustek
68 ■ PC Tuxon Must 350 MHz
70 ■ Cartes 2D/3D Creative Labs
72 ■ Mavicap MVC-FDR3 Sony
74 ■ Tests matériel

78 Shopping

JEUX

80 ■ Previews
86 ■ Combat Flight Simulator
94 ■ Total Air War
100 ■ Grim Fandango
106 ■ Cæsar III
112 ■ Arcanes
114 ■ Sanitarium
118 ■ O.D.T.
122 ■ Budweiser
126 ■ Tests Jeux
132 ■ Budget

134 Notre sélection multimédia

Pour tous les conseils utiles à l'installation d'un réseau, reportez-vous en page 150.

CRÉATION

136 Picture Publisher 8
138 Phat Boy
140 v2000
142 Cool 3D 2.0
144 HYPER Pen 6000
146 Les *news* de la *Demo*

148 *Sites Internet*

PAGES PRATIQUES

150 Un réseau chez soi
158 Optimiser son PC
162 VbScript
166 Le BIOS
170 Icônes et curseurs personnalisés
174 Paint Shop Pro 5
178 The Drumz Wizard
182 Elefont 1.4
184 Spiralizer 1.2
186 Le grand méchant Web

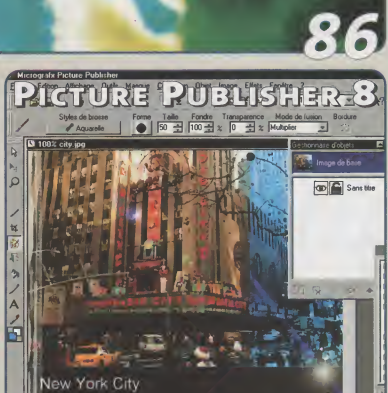
LES CD-ROM

Le CD-ROM n° 1

188 Le jeu complet : Pitfall

Le CD-ROM n° 2

190 Les démos de jeux
192 30 avions pour C.F.S.
193 Les *Demos*
193 Pour vos jeux
194 Les *sharewares* Hard
198 Les *sharewares* Création
201 La boîte à outils



PC FUN – 5-7, rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex - France – Tél. : 01 49 88 63 63 – Fax : 01 49 88 67 94 – Minitel : 3615 PC FUN – pcfun@pressimage.fr.

Rédaction Rédacteurs en chef : Laurent Guerder (lguerder@planete.net) et Stéphane Kauffmann (skauff@planete.net) – **Directeur de l'information :** Didier Latil . **Secrétaire de rédaction :** Sandrine Fleury-Kless – **Chefs de rubrique :** Stéphane « Cracker » Belin, David « Chipster » Choquet (chipster@planete.net) et Bruno Gasnier (bgasnier@planete.net) – **Ont participé à ce numéro :** Jean-Luc Antoine, Jérôme Bohbot, Sylvain Bontoux, Jean-Frédéric Bruzek, Thierry Demougin, Didier Gourcy, Christophe Seureau (illustrations), Éric Seyfried, Sophie Vidal, Julien Villeret (villeret@pobox.com) et Christophe Yvon – **Directeur artistique :** Miguel Gregorio – **Maquette :** Roland Combette et Sébastien Borowicz – **Correctrice :** Sophie Gnmaud – **Multimédia Conception :** Claude Flamma (klod@planete.net), Jean-Luc Lameau et Jean-Pierre Carrera (multimedia@planete.net) – **Hot-line CD-ROM :** Stéphane Couralet (01 49 88 67 98) – **Centre d'essais Rédacteur en chef délégué :** Christian Marbaix – **Rédacteurs :** Nicolas Boudier-Ducloy, Marc Pneur et Philippe Ramelet (cemp@planete.net) – **Abonnements** 12 numéros. France : 372 F. DOM-TOM et étranger. 492 F. – **Service Abonnement :** 55, route de Longjumeau 91387 Chilly-Mazarin Cédex - France. Tél. : 01 64 54 76 89. **Diffusion - Ventes Directeur :** Olivier Le Polvin – **Responsable Titre :** Cyril Lamotte **Assistante :** Christelle Bono – 01 49 88 67 53 (réservé aux dépositaires de presse) **Rédacteur graphiste promotion :** Valérie Le Petitcorps. **Anciens Numéros :** Bernadette Maudieu (01 49 88 63 90) du lundi au vendredi uniquement entre 9 h 30 et 12 h 45. **Fabrication Rédacteur en chef technique :** Jacques Gouffé – **Chef de fabrication :** Nadine Osbard, assistée de Betty Guyot – **Responsable photogravure :** Frédéric Levesque. . **Comptabilité Directeur financier et comptable :** Éric Bourdonnec – **Contrôleur de gestion :** Leila Aithabib – **Comptabilité fournisseurs :** Patrick Vendendriessche – **Comptabilité clients :** Stéphane Bouchard – **Juridique :** Françoise Linossier – **Ressources humaines :** Virginie Guyard. **Publicité Directrice Développement :** Magali Froger (01 49 88 67 10) – **Chef de publicité :** Jérôme Le Marec (01 49 88 67 20) – **Relation clientèle :** Cécile Hergault (01 49 88 67 04) – **Représentants internationaux** Angleterre - Irlande - Allemagne : Huson European Media, Gerry Rhoades-Brown / James Clayson - Tél. : 44 1784 469 900 - Fax - 44 1784 469 996 **Direction Éditoriale Directeur de la publication :** Godefroy Guidicelli – **Directeur délégué :** Patrick André – **Directeur adjoint des rédactions :** Stéphane Lavosard, assisté de Olivier Floc'hic, secrétaire général de la rédaction – **Assistante de direction :** Anne Dekker.

PC FUN est une publication Pressimage, SA au capital de 2 500 300 francs. Principaux associés : Philippe Guidicelli, Godefroy Guidicelli. Siège: 5-7, rue Raspail - 93108 Montreuil Cédex - France **Commission paritaire:** 75743 – **ISSN:** 1260-7703 - Dépôt légal: 4e trimestre 1998. Membre inscrit à Diffusion contrôlée. Bureau de la presse payante. O. J. D. – Imprimé par Rotedic (Madrid, Espagne).

La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés.

«La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective» et, d'autre part que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, «toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite» (alinéa premier de l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code Pénal. Crédits photos et copyright: tous droits réservés.

CHOISISSEZ VOTRE

MiG-29™
FULCRUM

ATTAQUER

VOLER

- Un modèle de vol identique à celui du vrai Mig-29 développé avec l'assistance de Yuri Prikhodko, cosmonaute et pilote d'essai de l'armée russe.

2 SIMULATIONS RÉUNIES EN 1 PACK EXPLOSIF

ENNEMI !

- Un superbe modèle de vol testé et amélioré par les pilotes d'essais de Lockheed Martin

- Le support 3Dfx permet d'obtenir des paysages spectaculaires avec des résolutions allant jusqu'à 1024x768.
- Volez avec ou contre d'autres joueurs dans 2 missions communes.
- Des cockpits interactifs en haute résolution.
- Plus de 40 missions à effectuer dans chacun des 2 jeux.
- Entrez dans le nouvel espace de combat révolutionnaire de NovaLogic, appelé le Integrated Battle System™ et rencontrez les autres F-16, Mig-29 et même les F-22, via le site gratuit de NovaLogic, Novaworld.

http//www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE) 3615 Ubi Soft

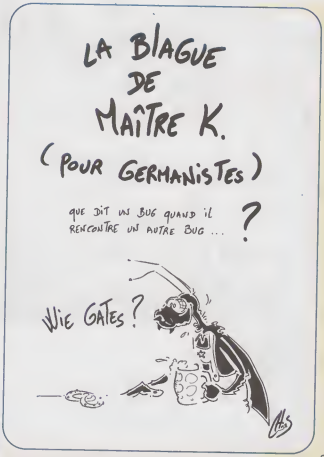
NOVAWORLD™

http://www.novalogic.com

Les possesseurs de F22 Raptor peuvent recevoir gratuitement la mise à jour pour accéder à IBS par internet. ©1998 NovaLogic Inc. NovaLogic, le logo NovaLogic, Fulcrum, NovaWorld, IBS, Integrated Battle Space, F-22 et Raptor sont des marques et marques déposées de NovaLogic, Inc. Aux Etats Unis et/ou dans les autres pays. Lockheed Martin et F-16 Multirole Fighter sont des marques de Lockheed Martin Corporation et sont sous la licence de NovaLogic, Inc. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

NOVALOGIC

Forum



PAS DES CARTES DE LOPETTES...

Je lis votre mag' depuis plus d'un an à cause ou grâce à deux facteurs : le fait de pouvoir suivre l'univers Demomaker (étant moi-même Gfx/ste) grâce aux articles ou demos mises sur le CD et puis, faisant des études d'infographie, j'ai trouvé dans votre mag' des réponses, articles et niouzes tournant autour de cette profession. Je suis maintenant abonné et en suis très satisfait. Pourtant, car seule la critique motive cet e-mail, je trouve que vous devriez penser un peu plus aux infographistes que vous "attirez" dans votre mag'. Par exemple, vous critiquez toujours les cartes graphiques par rapport aux jeux (bravo, c'est toujours mieux qu'un chiffre de bench *qui ne veut rien dire) mais jamais sur une application telles que* 3DS Max, LightWave *ou autres... Et c'est bien dommage car les résultats des tests seraient alors bien différents (et surtout très instructifs pour nous). Car entre l'openGL pour* Quake 2 *et celui pour nos logiciels préférés, il y a une différence qui est importante... Ainsi, les cartes graphiques "dépassées" pour des jeux, comme celles à base de Permedia 2, font toujours plus que bonne figure pour nos applications graphiques. De plus, un test selon le "Win" utilisé serait intéressant (98 ou NT).*

Bat.

Malheureusement, les cartes graphiques grand public soit n'assurent pas la compatibilité Open GL professionnelle, soit n'accélèrent pas grand-chose. Aucune carte actuelle ne peut prétendre à accélérer décemment *3D Studio MAX* ou *LightWave*. Il faut pour cela débourser 15 000 francs dans une véritable carte OpenGL. Il vaut mieux se rabattre sur des cartes professionnelles du type 3D Labs Glint. Néanmoins, les choses sont en train de changer et les cartes à base de *chips* ATI Rage 128 ou 3D Labs Permedia 3, disponibles début 99, sont très performantes avec *Softimage*, *3DS Max* et *Lightwave*. Pour un prix dérisoire de 1 500 francs avec 16 voire 32 Mo, ces cartes soutiennent la comparaison avec leurs cousines pro qui coûtent cinq fois plus cher. Nous consacrerons un article à ce sujet en début d'année prochaine.

LA FAUTE À QUI ?

Dans **PC FUN** *n° 43, page 41, vous dites, à propos du modem 3COM U.S. ROBOTICS 56K Message Modem Vgo (qui est, je pense, le SPORSTER MESSAGE PLUS), que l'on ne peut pas écouter les messages PC éteint. Or, on peut. Il suffit de télécharger un petit programme sur le site de 3Com qui va permettre à l'utilisateur d'utiliser le bouton de réglage de volume pour écouter les messages, même PC éteint. Il faut brancher le casque, d'ailleurs fourni avec le modem, pour pouvoir les entendre. Mais tout est expliqué sur le site. Vous parlez aussi d'une vitesse maxi de 41 kbps. Or, quand je me connecte sur AOL, la séquence de connexion m'indique très souvent un taux de 49 333 bps avec quelquefois un taux de 50 666 bps.*

Merci de l'info pour les messages. Pour la connexion, il est bien précisé dans l'article qu'elle dépend entièrement de la qualité de votre ligne téléphonique. Par ailleurs, le taux affiché lors de la connexion ne correspond pas au débit réel. Dans notre test, les mesures ont été faites en téléchargeant un fichier donné.

LA RECETTE DE MAÎTRE K.

Je voulais vous poser une petite question existentielle, mais très URGENTE !! Voilà, je dispose d'un PII 400, 128 Mo, d'une carte graphique Matrox Millennium II AGP 8 Mo (qui ne sert à rien en AGP, je le sais !!), et d'une carte 3Dfx 2 de 8 Mo. Je DOIS acheter une nouvelle carte graphique la semaine prochaine ; (Bicose Format C : + Déménagement) J'aimerais m'acheter une Riva TNT, et ma question est...

1. Puis-je garder ma Voodoo 2 et ajouter une Riva TNT pour avoir une machine 3D top mortelle ? (LÀ ! est mon but.)

2. Si c'est possible n'y aurait-il pas de problème de compatibilité entre les 2 cartes ? (Est-ce possible d'en utiliser une pour le Glide et une pour D3D ?)

3. Ou alors la TNT va bouffer la Voodoo ou inversement, ou les 2 ?

4. Si tout ça c'est bon, je pense qu'il va falloir que je choisisse mon accélération pour chaque jeu ?

5. Mais comme la TNT est plus rapide que la Voodoo et que tous les jeux Glide sont aussi comptatibles D3D , À QUOI VA ME SERVIR MA VOODOO 2 MAINTENANT ? ? ? ? ?

BOOOOUUHHHH... snifffff...

SVP !!! Aidez-moi...

Ton choix me paraît excellent, j'ai fait le même alors je vais pas dire le contraire. Il n'y a aucun problème de cohabitation entre le TNT et le Glide. Tous les jeux récents en D3D permettent de choisir l'accélérateur préféré si on en a deux. Ceci étant, la 3Dfx n'a pas d'intérêt sur cette configuration, j'ai donc bêtement décoché le D3D dans le pilote. Si ton pilote ne le permet pas, utilise celui de 3Dfx. Je n'utilise la Voodoo 2 que pour des jeux Glide. **Maître K.**

DES NOMS, DES NOMS !

Quel sursaut en lisant votre article sur les modems dans votre dernier numéro : "rupture de ligne", "connexion stable", "tendance à décrocher"... Le choc ! Moi qui étais persuadé que c'était mon FAI qui pédalait dans la choucroute (que les Alsaciens me pardonnent) lorsque soudain IE4 clignotait de portout dans la barre des tâches !

Vous estimez donc que ce sont les modems qui décrochent la ligne (et j'en déduis qu'ils peuvent eux-mêmes être source de ralentissement ? !). C'est bien la première fois que j'entends parler de ce genre de gag ! Lecteur depuis de nombreuses années de mags informatiques en particulier, jamais ces phénomènes n'ont, à ma

connaissance, été évoqués. Si vos dires sont avérés, c'est un point de plus pour le Câble (car avec mon Olitec 56 000 chez AOL, les déconnexions, y en a mare ! !!).

God

Comment t'expliquer ? Certains constructeurs exercent beaucoup de pressions... Effectivement, certains modems ont une fâcheuse tendance à décrocher. Le problème, c'est que lorsque nous écrivons que le modem machin décroche, on nous menace d'un procès en mettant en avant la qualité de la ligne et les conditions du test. Nous maintenons néanmoins les conclusions de notre comparatif car nous rencontrons toujours les mêmes problèmes avec les mêmes modems.

CHOSES ET AUTRES

Alors moi j'me dis "ho ouais, ta question a été jugée trop con pour qu'ils daignent te répondre...". Et ben non ! La réponse, elle est dans le numéro de novembre et elle dit, la réponse, on s'en fout que ton driver soit pas certifié DirectX, vu que ça marche quand même ! Haaaa... Moi j'avais compris que ça marchait mais sans exploiter toutes les capacités de la carte, mais bon c'est pas simple, hein. De toute façon Matrox vient de sortir son driver 4.12 -CEEEERTIFIE DIRECTX- et effectivement, ça marche pareil, sauf qu'il y a plus le triangle jaune qui dit que l'ami Billou y connaît pas le driver, ça fait plus propre, c'est bien. En plus sur le numéro de novembre y a un article sur les cartes 3D, l'avenir des cartes 3D, les langages des cartes 3D, la reproduction des cartes 3D, merci.

Y a un monsieur qui rôôôôle car t'es pas gentil avec Bill Gates. C'est marrant, je n'avais pas du tout la sensation que vous militiez pour ou contre Mr Gates (c'est pour ça que vous restez crédible) comme quoi... C'est vrai que Vue d'Esprit est très bien fait, mais difficile de l'utiliser plus d'une demi-heure sans plantage (en tout cas sur ma machine). Bon je vous remercie encore et je retourne sur Unreal, ça aussi c'est de la tuerie, mais qu'est-ce que c'est bien foutu ! ! !

DiDieR

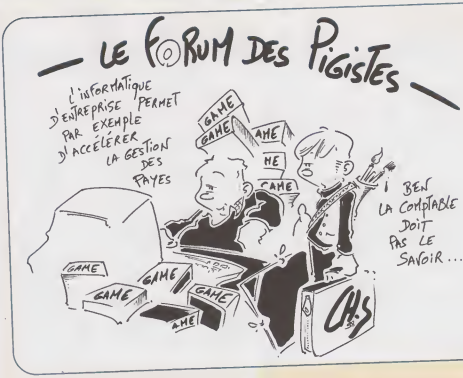
QUESTION À "SON EXCELLENCE"...

Je voudrais m'adresser tout particulièrement à Bruno Gasnier. À propos du Buz, vous disiez dans votre article que vous aviez remarqué une "granularité", qu'entendiez-vous par là ? Est-ce qu'avec une source Hi-8 il y a une forte dégradation de la qualité de l'image, ou est-ce imperceptible ? Je suis allé voir sur le site Internet de Iomega, apparemment le Buz serait disponible aux USA pour 200 $, mais pas encore en France. Pouvez-vous savoir quand il sera disponible en France ? S'il est disponible, ou puis-je le trouver ? J'en viens maintenant au **PC FUN** *de novembre. Après le Buz, voilà le Marvel, de Matrox. Là, j'ai encore des questions : Quand sera-t-il disponible en France en version PCI ? Le Buz, comme d'autres systèmes de capture, affiche une résolution en PAL-SECAM de 720 x 576, qu'en est-il du Marvel, est-ce 1 024 x 768 comme précisé dans l'article ou est-ce une incompréhension de ma part ? Selon vous, vers quelle solution devrais-je plutôt m'orienter. Je possède un K6 233 et je veux faire des montages de courts-métrages filmés avec un Caméscope Hi-8.*

Steeve

Ce n'est pas "granularité" que nous aurions dû employer, mais "granulation". Selon le dictionnaire, ce mot signifie qu'il s'agit d'une agglomération d'une substance en petits grains. Ce que nous avons voulu dire, c'est que l'image restituée sur un écran informatique était légèrement granuleuse. Avec une machine un peu plus puissante, ça peut s'arranger en compressant moins. La réponse à la deuxième question est identique. Tout dépend de la compression. Le Buz est disponible et coûte en moyenne 1 990 francs TTC. La matrox sera disponible en version PCI très prochainement. Enfin, ne confondons pas la résolution graphique et la résolution vidéo qui conditionne la restitution sur bandes. Il s'agit de la partie PC to TV. La marvel dispose d'une sortie PC to TV pour afficher simultanément sur l'ordinateur et sur le téléviseur, ce jusqu'en 1 024 x 768 et avec une stabilité d'image remarquable."

Bruno

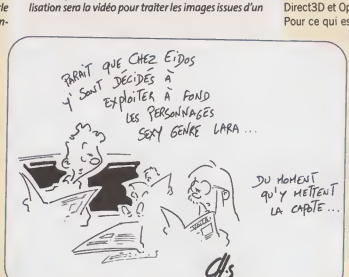


KESAZO

Il y a quelques choses qui me tracassent depuis assez longtemps, je vais droit au but :
Que veut dire compatible Glide ?
Que veut dire compatible OpenGL ?
Je désire changer d'ordinateur, je butte sur la carte vidéo et je désire une carte 2D/3D. Ma principale utilisation sera la vidéo pour traiter les images issues d'un Caméscope numérique, la lecture de DVD, les jeux. Quel est le meilleur compromis ou faut-il acheter plusieurs cartes ? La Riva TNT me branche bien mais ou niveau MPEG 2 c'est pas terrible ?
Longue vie à **PC FUN**...

Éric

Glide est la norme 3D propriétaire 3Dfx pour les jeux. Les jeux Glide ne marchent que sur des cartes à processeur 3Dfx. Open GL est une norme professionnelle destinée aux logiciels de création 3D. De nombreux logiciels s'appuient sur cette librairie comme *Softimage* ou *LightWave*. Open GL a été détourné pour une utilisation jeu. Quelques-unes des fonctions servent dans *Quake 2*, *Unreal* et consœurs. Attention, une carte 3D Open GL jeu ne gère pas forcément l'Open GI professionnel et vice versa. Pour tes besoins, attends la carte ATI Rage 128 qui décode le MPEG 2 en Hardware et qui gère la 3D Direct3D et Open GI pro et jeu. Sortie début janvier. Pour ce qui est de l'acquisition vidéo, il est préférable d'utiliser une carte dédiée qui effectue la compression en temps réel comme la Miro DC 10.



BIEN ESSAYÉ

Pourriez-vous me dire quel est le nom de l'actrice qui fait la voix de Lara Croft, *et éventuellement à quelle adresse je peux la contacter. Je crois l'avoir lu dans une de vos colonnes mais je ne le retrouve pas. Félicitations pour votre revue ! Je la reçois chaque mois avec presque autant d'impatience que mon fils !*

Colette

Tu l'auras pas. Arrête de te faire passer pour la mère !

Cher lecteur, n'hésitez pas à adresser vos courriers à pcfun@pressimage.fr.
Sinon, c'est 5-7, rue Raspail – 93108 Montreuil Cedex. Et ceux qui sont connectés au Net peuvent venir discuter en direct sur le canal #PCFUN, sur IRCnet.

Les amis de Monica

Monica Lewinsky, reine du touche-pipi présidentiel, n'est plus uniquement la véritable *star* des médias ricains qui se déculottent sur son passage. Désormais, elle se complaît à faire rougir de plaisir les ordinateurs du monde entier. Non pas qu'elle ait trouvé un nouvel usage à nos *joysticks* priapiques, mais plutôt parce qu'elle s'insinue désormais dans nos traitements de texte. Une société spécialisée espagnole a en effet annoncé, le 2 octobre de cette année, la découverte d'un virus informatique d'origine italienne, dédié à l'ex-stagiaire de la Maison Blanche. Ce virus, répondant au nom évocateur de W97M/Lewinsky, est censé désactiver les systèmes de protection de Microsoft Word et ainsi détruire les fichiers texte créés par l'utilisateur. Jamais derniers pour la déconne, les créateurs de cette petite chose ont poussé le vice jusqu'à faire afficher dans l'aide en ligne une fenêtre de dialogue annonçant fièrement : *Hello Bill, I am ready for a new blowjob* ("Bonjour Bill, je suis prête pour une nouvelle fellation"). Décidément, où s'arrêteront les fonctionnalités du traitement de texte *star*? ■

Ça tape le style!

Ces enceintes disponibles en décembre ont un *look* ravageur associé à des prétentions audiophiles. Utilisant le panneau radiant comme les fameuses enceintes Quad en leur temps, elles autorisent, avec une faible puissance et un encombrement minimal, un son puissant, ample et clair à la fois. Il est idéal pour les jeux sur PC. Dans le *subwoofer* extrêmement puissant se loge un satellite central. En option, vous pouvez ajouter un décodeur Dolby 5.1 tout aussi classieux. Associé à un écran Plasma, ça fait un *home theater* raisonnable. Le prix n'est heureusement pas encore connu. ■

Couleurs folles !

Microsoft ne pouvant rien faire comme tout le monde, ils ont intégré à Windows 98 une gestion propriétaire des profils de couleur, baptisée ICM 2.0, qui devrait rendre encore un peu plus compliquées les conversions avec le monde Macintosh. C'était bien la peine que Kodak se décarcasse à faire ColorSync.. ■.

17 Go dans ta face !

Toujours plus gros, toujours moins cher, ce n'est pas une pub pour Slimfast mais la devise du disque dur Maxtor 4320. Pour 3 000 F, soit 20 centimes du Mo, il offre 17 Go, la capacité maximale du DVD ! C'est un produit de grande consommation pour nos petits PC à nous en IDE standard et en 3 pouces et demi. ■

Amapi 3D 4.0

bientôt sur Terre

La nouvelle version du modeleur préféré de **PC FUN**, baptisée *Amapi 3D 4.0*, a en fait été lancée en petite quantité à Apple Expo, dans une version *Golden*. Celle-ci n'étant pas encore totalement finalisée, une *Golden 2* doit arriver très bientôt. Alors que nous craignions que le syndrome de la version *3* frappe à nouveau, TGS nous a assuré que le suivi serait performant et que les premiers utilisateurs bénéficieraient de mises à jour gratuites et régulières. La version que nous testerons sera probablement la 4.1. Quoi qu'il en soit, *Amapi 4* promet beaucoup, puisqu'il intègre toutes les fonctions attendues par les utilisateurs du *3*. Vous pourrez ainsi organiser vos objets en *layers*. Finis les cauchemars pour parvenir à masquer certaines parties d'un objet complexe. L'interface propose maintenant deux modes ; Le mode "boîte à outils", cher aux utilisateurs de la première heure, et un mode classique, avec une palette d'outils à la *Photoshop*. Mais ce ne sont là que quelques nouveautés de cette version majeure. Encore un tout petit peu de patience ! ■

Cent cerfs veules

Deer Hunter, *une chasse au cerfs en 3D, est resté pendant de nombreux mois la meilleure vente de jeux aux États-Unis (plus d'1 million vendus contre moins de 1 000 en France !). Malgré de nombreux produits concurrents sortis depuis, GT Interactive (via Wizardworks) annonce pour le mois prochain* DeerHunter II. *Plus de 500 000 exemplaires seraient déjà en précommande...* ■

Histoire vraiment sans fin

***The Real Never Ending Story* est en effet une reprise de l'univers, qui avait déjà donné lieu à plusieurs films, une musique gonflante et quelques jeux vidéo moyens. L'équipe allemande de *Discreet Monsters* semble avoir repris cependant toute la magie du livre originel de Michael Ende, avec un jeu d'aventure/action entièrement en 3D. Vous y retrouverez tous les personnages mythiques, du mangeur de caillous au chien-dragon, mais dans un jeu beaucoup plus violent. L'équipe utilise en effet un moteur fait maison (Monster-Engine) qui semble donner de très beaux résultats, aussi bien en intérieur qu'en extérieur.** ■

Merci !

Pour les passionnés, Histoire & Collections publie un bimestriel passionnant tout en couleurs sur l'histoire de l'aviation et le modélisme, *Wingmasters*. La revue *Militaria* s'adresse aux férus d'Histoire et d'uniformologie. Elle concerne les unités de la Première et de la Seconde Guerre mondiale. Histoire & Collections publie également *CyberStratège*, la revue des jeux des stratégie informatiques, qui accorde une très large place aux jeux à thème historique. Ces magazines sont disponibles en kiosque ou chez Histoire & Collections, 5, avenue de la République, 75011 Paris (tél. : 01 40 21 18 20). ■

Na na nère

3Dfx intente un procès à nVidia pour utilisation de la technologie brevetée du multitexturage. Ceci, alors que lui son dernier processeur le Banshee, 3Dfx abandonne cette technologie et que, en revanche, tout les autres comme ATI ou 3D Labs vont l'utiliser.

Disques ours

Western Digital adopte à son tour l'ultra DMA 66 et nous promet un disque à cette norme avant la fin de l'année. le débit théorique passe désormais à 66 Mo par seconde.

Carte mère AT

L'ancien format de boîtier n'est pas mort et Tyan vient de sortir une carte mère BX pour Pentium II 350, 400 et 450 MHz à ce format. Bonne nouvelle pour ceux qui veulent garder leur ancien PC.

IBM pas cher

IBM se lance dans le portable grand public. Le i-Series sera proposé à 15 000 francs avec un Pentium 266, un écran TFT, des enceintes stéréo et un modem!

Graver en 6x

TEAC annonce pour la fin du mois le premier graveur CD-ROM 6x interfacé en SCSI. Il lit les CD en 24x et coûtera environ 3 000 francs.

La rubrique à Roland

Salut, les amis. Je vous écris de Bangkok, en Thaïlande, et plus particulièrement de l'hôpital Bumrungrad. Vous vous souvenez peut-être que le mois dernier, j'ai tombé sur un cédé d'homo-sequeussuels. Et ben ça m'a donné des idées. J'ai décidé de devenir une madame. Avec mon argent de poche à moi, je me paye une opération chirurgicale pour avoir des nénés et un poulou-poulou. Je me fais opérer la semaine prochaine. En attendant, je vous envoie des photos de l'hôpital.

A bientôt, les amis.

Rolande.

Là, c'est le docteur Prasitsa, le spécialiste du changement de sexe qui va m'opérer.

Ça, c'est ma chambrette. Y'a même la télé avec des chaînes coréennes.

Là, c'est moi. J'ai un peu grossi à cause des hormones, mais c'est normal il paraît. Mes cheveux aussi ont poussé, et mes fêtons sont très sensibles, mais ça va passer, il a dit le docteur.

Réseau sans câble

Vous voulez jouer en réseau mais vos potes apportent leur PC voire le portable du boulot. Dans ce cas, une installation fixe avec des câbles, ce n'est pas l'idéal. Avec la gamme Homefree, Diamond propose des cartes réseau sans fil. C'est pratique et ça marche du premier coup. Comptez 800 F pour un PC et 1 000 F pour un portable. ■

L'an combien, déjà ?!

Selon une étude de l'ineffable cabinet IDC, 6 % des grandes entreprises françaises n'ont rien fait pour préparer l'entrée de leur informatique dans l'an 2000. Et ben au moins, on va se marrer dans deux ans : selon les conclusions de l'étude, le bordel pourrait durer jusqu'en 2002 ! "Mais puisque je vous dis que je ne suis pas mort"... ■

James Bond's Scanner

Le HP CapShare 910 est un petit scanner autonome, de la taille approximative d'un baladeur CD. Il suffit de le déplacer sur un livre, ou tout autre support pour qu'il en mémorise le contenu dans sa mémoire. Avec son petit écran LCD, il est même possible de contrôler le résultat. Une fois le document saisi, il est possible de l'imprimer directement, ou de le transmettre à un PC par infrarouge ou port série afin de lui faire subir les pires outrages (retraitement, *e-mail*, *fax*, ou encore OCR). Disponible aux États-Unis depuis le 1er octobre, son prix est d'environ 4 000 F. ■

Suspense insoutenable!

Les résultats du concours organisé par 3D Ark devraient être diffusés au moment où vous lirez ces lignes. La surprise a été de voir figurer un Français parmi les demi-finalistes, dont les images laissent bon espoir quant à une possible victoire. Thomas Vincent, c'est son nom, a réalisé quelques créations assez époustouflantes. Il travaille avec *Softimage* et utilise aussi *Rhino*. On vous donnera les résultats du concours dès qu'ils nous parviendront mais si vous avez une connexion à Internet, vous pouvez toujours aller jeter un œil sur le site officiel du concours : www.3dcontest.com. ■

Pour riches fortunés

Un écran plat NEC 18 pouces (20 en CRT) qui fait quelques centimètres d'épaisseur, monte au 1 280 x 1 024 et se laisse regarder sous tous les angles : ça vous dit ? Eh ben ne rêvez pas trop parce qu'il vaut quand même dans les 37 000 F TTC. Pour les pauvres, vous pouvez toujours vous rabattre sur le 15 pouces à 25 000 F. ■

OLITEC PC

Fonctionne avec ou sans ordinateur

Internet facile et rapide

SmartMemory "PRO" V90

NOUVEAU SmartMemory "Pro" V90 1152,57F HT 1390F TTC

Le seul fax couleur*, modem, répondeur autonome avec

- **1 MINI DISQUE DUR ÉLECTRONIQUE SMARTMEDIA CARD® DE 4 Mo**
- **1 ÉCRAN LCD** qui affiche le nombre de fax, d'E-mails et de messages reçus; la vitesse de connexion Internet, etc.
- **1 CLAVIER TOTAL CONTROL** pour consulter directement les messages vocaux, le répertoire téléphonique; reprendre la ligne si le modem décroche avant vous...
- **1 TÉLÉCOMMANDE INFRAROUGE,** véritable téléphone mains libres
- **MODE URGENCE,** dès réception d'un fax, d'un message ou d'un E-mail, le SmartMemory vous avertit instantanément sur votre téléphone portable ou fixe, ou sur votre pager
- **MODE ÉCO,** en interrogation à distance, économisez des communications si votre modem n'a rien reçu

Récupération et stockage des E-mails, des fax, des messages ordinateur éteint

* Logiciel FOTOVIN inclus, fonctionne sous Windows 95 et 98

STUDIO ZEBRE 03 83 32 77 78

TOUS GAGNANTS AVEC OLITEC SmartMemory

TICKET A GRATTER A L'INTERIEUR DE CHAQUE PACKAGE

10 Peugeot 206 ET 100 WEEK-ENDS DE RÊVE A MONACO A GAGNER

CADEAU POUR TOUS 1 CD-ROM DE JEUX TITANIC

Pour l'achat d'un modem OLITEC SmartMemory + 4 timbres à 3,00 F pour participation aux frais d'envoi. Offre valable jusqu'au 31/03/1999, modèles à l'intérieur de chaque package.

Ces produits incorporent la technologie fournie par Rockwell Semiconductor Systems

OLITEC • 1er fabricant français de fax modems répondeurs et de logiciels de communication • BP 592 • 54009 Nancy Cedex

RubrikaNana

Vous avez peut-être déjà croisé, au fil de vos livres scolaires, le fameux tableau *Guernica*, et bien Chipster c'est un peu cela, plus un Picasso qu'un Delatour, plus un Vian qu'un Hugo, et pourtant qui n'aimerait pas Pablo ou Boris ? Sa devise : dérouter. Au pays des jeux, Chipster est monarque (Cracker pouffe dans son coin). Comme il supporte mal les obséquieux et l'allégeance, loin des fastes ordinaires, il évolue tel un lutin maléfique (*troll* pour les connaisseurs) en cahotant sur l'arc-en-ciel de ses délires sa hotte contenant pléthore d'onomatopées. Bien que les mots de plus d'une syllabe soient une torture pour lui, il est l'empereur du néologisme et combat les guillemets avec autant d'ardeur (et d'efficacité) que Don Quichotte les moulins à vent... Mais son arme est une plume acérée qui a souvent rendez-vous avec l'inspiration. Il aime faire l'apologie de la grossièreté et s'échapper par une pirouette d'autodérision. *Look* "Saint-Germain" et blouson noir, tout en contraste. Un *joystick* dans la main droite, un *pad* dans la gauche et le clavier... avec les pieds, il radioscopie le moindre jeu avec une perversité diabolique, à moins qu'il ne cherche à cacher qu'il a subi des radiations "parkinsoniennes". Cracker en profite pour nous révéler que Chipster (son ennemi juré) passe ses dimanches au zoo de Vincennes à la recherche de l'âme sœur "pingouine", et que si ce dernier prétend que son chien est laid, ce qu'il réfute, le chat de Chipster est, lui, complètement déjanté (tel chat, tel...). La morale plaira à Cracker qui aime les belles sentences : mieux vaut avoir de grandes oreilles et les dents longues qu'un bec crochu et les pieds palmés. Sandryn

Les comics à l'ère de la 3D

Les auteurs du premier *comic book* en 3D, baptisé *Platinum*, ne sont pas des inconnus puisqu'ils participent aussi à la rédaction de *Serious 3D*, le nouveau magazine d'images de synthèse le plus en vue. Le premier numéro de *Platinum* s'est vendu à 25000 exemplaires lors du dernier Siggraph. Le plus impressionnant est le souci du détail apporté aux personnages, pour la plupart modélisés et texturés par Bill Fleming, le rédacteur en chef de *Serious 3D*. Si vous voulez vous procurer la BD, allez faire un tour du côté d'Album, à Paris, ou commandez-le directement sur Internet à l'adresse suivante : www.platinumcomic.com. ■

Heavy metal 2

Federation Assigned Ketogenic Killzone (FAKK 2) est le titre de la suite du célèbre film d'animation Heavy Metal, *prévue pour l'été prochain aux États-Unis (Columbia Tristar). Un jeu d'action est en développement par Ritual Entertainment, qui utilisera pour cela les dessins de Simon Bisley, le célèbre dessinateur.* ■

Crise de jalousie

C'est une honte ! Nos confrères, et néanmoins amis, de Gen4 *vous proposent en ce moment un hors-série consacré à Activision avec le jeu complet* Barrage *pour 79 F. Quand on sait que dans tous les autres pays d'Europe, ce seul jeu va être vendu autour de 300 F, on ne peut que l'acheter ! En plus, il est beau, accéléré D3D et dispose d'environnements variés. À bas l'*hovercraft*! À bas* Gen4*!* ■

Tout en douceur...

Depuis quelque temps fleurissent sur tous les supports des jeux dans lesquels la prudence et la discrétion priment sur l'action basique. Amorcé sur PC avec des titres comme *Commandos* ou *Rainbow Six*, les consoles, à leur tour, se mettent au combat raffiné. La PlayStation accueille ainsi *Tenchu*, de Activision, dans lequel vous incarnez un *ninja*, et devez tant que faire se peut, ne pas vous faire repérer. Dans le même ordre d'idée, *Metal Gear Solid* de Konami fait de vous un super-commando devant s'infiltrer au cœur d'installations de la pègre. Sur Nintendo 64, *Mission : Impossible* de Infogrames vous met à la place d'un agent secret utilisant tous les déguisements et gadgets imaginables pour remplir des missions dignes de la série télévisée du même nom. Le principe du "je fonce, je tire" vivrait-il ses dernières heures ? Pas si sûr, quand on sait que *Rainbow Six* est adapté sur PlayStation, amputé de toute son ampleur stratégique, devenant un simple *quake-like*... ■

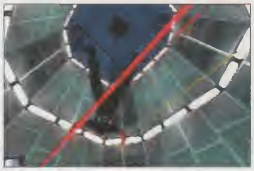


Photo Express 2.0

Ulead y va aussi de son petit logiciel de retouche photo et de création graphique. Photo Express, en version 2, semble le gentil outil grand public habituel, mais étant donné la qualité des produits Ulead ces temps-ci, il pourrait nous surprendre. On va le tester, pour voir, et on vous dira ce qu'on en pense.. ■

MARATHON PLAYBOY

***Wild 9* vous connaissez ? Non ? Normal puisqu'il s'agit d'un jeu PlayStation, mais l'opération de lancement organisée par Shiny va laisser quelques bons souvenirs aux 9 joueurs sélectionnés pour participer au marathon. Il fallait donc jouer pendant 99 heures d'affilée à un jeu inconnu (avec des pauses de 9 minutes par heure et de 2 heures toutes les 9 heures) mais là ne résidait pas le plus difficile de l'épreuve. Cet événement se déroulait en effet dans la Playboy Mansion, une sorte d'hôtel de luxe, avec en prime la visite curieuse de *stars* comme Kevin Kostner, Bryan Adams ou James Caan, mais aussi et surtout une douzaine de *playmates* pour eux tout seuls. Bref, difficile de se concentrer... sur le jeu !** ■

TREMBLEZ, JOURNALISTES IMPÉTUEUX...

John Markoff et Carolyn Meinel du *New York Times* ont eu l'outrecuidance d'écrire et de publier un livre pagentidutou sur le *hacking* et son emblème embastillé : Kévin Mitnick. Résultat, une bande de *hackers* s'est vengée en plantant le site Web du journal, pourrissant au passage certaines rubriques qui mettront plusieurs jours à réapparaître. Deux remarques : un des plus gros sites éditoriaux de la planète est plantable... plutôt facilement. Ensuite, quelques petits malins peuvent mettre sur les genoux une des plus grosses institutions de presse de la planète en quelques minutes. Pour l'instant, cela ne porte pas trop à conséquence, mais dans dix, vingt ans, quand la presse *on-line* sera vraiment développée ?. ■

VUE D'ESPRIT 2 À L'ABORDAGE !

Nombreux sont ceux d'entre vous à regretter que *Vue d'Esprit 2* ne soit en vente que par correspondance. Réjouissez-vous, car il est en effet disponible, depuis peu, exclusivement chez Surcouf (à Paris). Dans une toute nouvelle boîte, vous trouverez toujours le CD-ROM du programme, ainsi que l'excellente documentation. Et loin de se contenter de cette victoire, e-on Software fait sans cesse évoluer le programme. Si la première version présentait les habituels *bugs* de jeunesse, la version actuelle (2.03) s'avère particulièrement stable. Les plantes, qui font la fierté de *Vue d'Esprit*, ne cessent de se multiplier et pas moins de cinq nouvelles espèces ont déjà vu le jour (cactus, *winter pear tree*, aucuba, *long grass*, yucca). D'autres sont bien entendu prévues pour bientôt. Et le meilleur reste à venir, avec un module d'animation dont la sortie est prévue pour novembre. Avec tout ça, il est étonnant que les corsaires de Surcouf soient encore les seuls à vendre le logiciel. Les gens habitant la province vont devoir attendre que les autres revendeurs prennent le navire en marche.... ■

ALONE IN THE GORE

Resident Evil 2, le jeu en 3D subjective gore, devrait déboulER en début d'année dans une version optimisée pour le PC. Capcom nous promet en effet d'exploiter à fond les possibilités 3D supérieures offertes par les cartes, et par DirectX 6.

1 001 PATTES

C'est le nom français du jeu (du film aussi) de Disney : A Bug's Life, dans lequel vous dirigerez Flick, une petite fourmi dans l'univers sans pitié des insectes. Dans la lignée des Croc et autres Gex 3D, le produit a bénéficié de la collaboration de Pixar, la société d'animation à l'origine du célèbre Toy Story.

SCOTTY À L'ACTI

Activision vient d'obtenir les droits de tout ce qui concerne Star Trek pour les 10 ans à venir pour PC. Le premier produit d'ailleurs devrait être basé sur le prochain film Star Trek : insurrection, qui devrait encore cartonner aux USA. Ceci ne changera rien quant aux produits d'éditeurs concurrents en développement (Interplay, Microprose...).

WESTWOOD RACHETÉ

Westwood vient d'élargir sa gamme avec l'acquisition de Recoil (Tank Blaster), nouvellement développé pour le compte de Virgin US. Après avoir récupéré le très attendu jeu de rôle Sword & Sorcery, plutôt concurrentiel de Lands of Lore III, ce shoot en 3D permet ainsi à l'éditeur d'entrer de plain-pied dans un genre complètement inédit pour lui.

Des collègues qui n'en veulent !

Nous avions déjà eu l'occasion de vous parler du tout nouveau magazine américain consacré à la 3D : *Serious 3D*. Mais le contenu des numèros à sortir, ainsi qu'un examen approfondi de la liste prestigieuse de pigistes qu'ils affichent nous a convaincu de la nécessité de vous en dire plus. Imaginez : des articles de fond sur la création de textures photo réalistes, des pas à pas détaillés sur la modélisation de créatures dans *LightWave, 3D Studio MAX, Ray Dream*, ou encore l'animation de personnages *cartoon*. Le tout écrit par des professionnels de l'image numérique ayant tous comme activité principale la 3D, en tant qu'animateurs ou infographistes *free lance*. Pour se convaincre du sérieux de la publication, il suffit d'aller faire un tour sur leur site (www.serious3d.com) et de télécharger quelques-unes des matières et objets gratuits qu'ils proposent, tous résolument professionnels. L'abonnement est malheureusement un peu cher pour les non-Américains (79 $ pour 6 numéros seulement).

Le dernier jeu ...

Infocom nous avait déjà fait le coup dans les années 80, avec un jeu d'aventure entièrement texte, basé sur le roman disjoncté de Douglas Adams, Hitchiker's Guide to the Galaxy *(Le Guide du Routard galactique). Il serait question d'un nouveau jeu d'action/aventure et même d'un film !.* ■

L'an 2000, banane.

Pour continuer dans le millénarisme, sachez que le Congrès américain a préparé une loi empêchant les entreprises de poursuivre en justice les concepteurs de logiciels spécialisés dans la correction du bug de l'an 2000, au cas où ces derniers ne fonctionneraient pas. On croit rêver ! ■

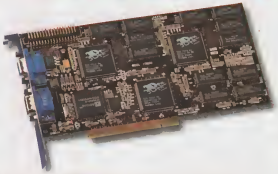
Écrire en l'an 2000

Office 2000, ça vous laisse de marbre. Certes, ça n'est pas très *fun* mais n'empêche que tout le monde il écrit sur son PC et le plus souvent avec Word. La version 2000 innove avec quelques petits riens qui vous changent la vie. Deux exemples. Ça vous agace pas, vous, quand vous avez quelques mots à pondre en anglais, de ne pas avoir le correcteur. Word 2000 est complètement multilingue. Vous pouvez passer dans le même document du français à l'anglais et au quétchois. Il sera enfin possible de stocker plusieurs éléments dans le presse-papier. Lorsque vous sélectionnez "coller", un petit menu flottant vous permet de choisir parmi ce que vous avez en stock. Prévu pour mars 99. ■

Dinosaurmaniac

À peine montré lors du dernier E.C.T.S., on commence vraiment à l'attendre ce produit, alors espérons qu'il ne soit pas aussi démodé que ses héros : les dinosaures. *Trespasser* de Dreamworks Interactive possède pourtant de quoi nous faire frétiller, même si de par son sujet (licence *Jurassic Park*), on aurait pu craindre au départ un produit trop commercial. Le moteur 3D semble être particulièrement intéressant, par sa qualité tout d'abord, avec une véritable île reconstituée, mais surtout par le respect des lois physiques. Ainsi, un tronc d'arbre dévalera le long d'une pente, une caisse en bois flottera sur un étang ou se retournera selon son centre de gravité... et le héros (une femme d'ailleurs) devra plus faire appel à ses neurones qu'à ses muscles. ■

Vodoo 2 en solde



Ceux qui ont acheté une carte 3Dfx Voodoo 2 il y a trois mois à 1 800 balles vont avoir les boules. Guillemot solde sa Maxi Gamer 3D 2 12 Mo à 1 000 F tout comme Creative sa Graphic Blaster Voodoo 2. Plus fort encore, Techworks propose sa 12 Mo à 890 F. Si vous êtes encore plus pingre, la Maxi Gamer 8 Mo se négocie à 700 F. ■

Guillemot

RACE LEADER FORCE FEEDBACK

RETOUR DE FORCE

Conduite en état de chocs

ATTENTION !

IL N'Y A PAS QUE LES KEPIS QUI VONT T'EN VOULOIR...

- **ALORS ACCROCHE-TOI ! ÇA VA SECOUER !**
  Avec le RACE LEADER FORCE FEEDBACK à retours d'effets, c'est comme si tu y étais !
- **FREINAGES D'URGENCE ?**
  Pas de problème ! Le pédalier est conçu pour résister à une conduite sauvage...
- **ET SI TU VEUX ÉCHAPPER AUX CONTRÔLES...**
  Le réalisme des effets, le changement de vitesses type F1 et les 20 fonctions programmables sont tes atouts pour tous les semer !

ACCROCHAGES, ACCELERATIONS BRUTALES, CHOCS LATERAUX, CHAUSSEES DEFONCEES, DERAPAGES... RIEN NE T'ECHAPPE, TU DOMINES LA COURSE !

Pour PC

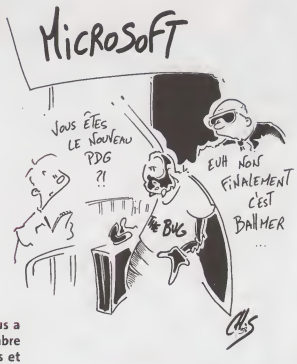
GUILLEMOT FRANCE S.A
BP 2 - 56204 La Gacilly Cedex
Tél. 02 99 08 81 71 - Fax 02 99 08 94 17

www.guillemot.com

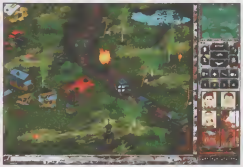
Les spécifications et le contenu des produits sont susceptibles de changer sans préavis et peuvent varier selon les pays. Prix non contractuelles. RACE LEADER FORCE FEEDBACK est une marque déposée de Guillemot Corporation. Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

Billou fait du boudin

Aussi innocente que la nouvelle puisse paraître, elle montre combien il n'est plus d'actualité de mettre tous ses œufs dans le même panier : en effet, Intel et Netscape viennent d'investir dans le capital de RedHat Software, une petite entreprise de Caroline du Nord qui distribue la plus célèbre version de Linux, un système d'exploitation libre et gratuit proche d'Unix. En effet, avec plus de 7 millions d'utilisateurs (et encore, c'est une estimation pessimiste), il se présente désormais comme une véritable alternative à Windows NT. Depuis près de six mois, Intel multiplie les annonces qui laissent à penser que le couple WinTel (Windows-Intel) bat de l'aile. Ce pauvre Bill, même ses potes sont en train de le lâcher. Remarquez, il a compris le truc, il vient de laisser son fauteuil de P.-D.G. à Steve Ballmer, son ancien bras droit, pour ne devenir qu'un simple conseiller stratégique chez Microsoft. Comme ça, c'est Ballmer qui devra gérer tout le bordel des procès en cours... ■



Explosion en Russie



Le dernier E.C.T.S. de Londres nous a permis de découvrir un certain nombre de jeunes développeurs polonais et russes, dont la société Electrotech. Avec trois jeux en développement pour le PC, nos amis moscovites n'ont pas froid aux yeux, avec tout d'abord *Tank Killer*, un jeu en 3D mélangeant *Shoot* et *Carmageddon*. Autant vous dire qu'écraser des piétons avec un char est beaucoup plus radical ! Les deux autres produits, utilisant la technologie Voxel pour les décors, sont *Eurasia : Apocalypse*, un jeu de stratégie à la *Jagged Alliance* et *Bestiary*, plus orienté médiéval/fantastique et qui semble mélanger jeu de stratégie en temps réel à la *Warcraft*, technologie à la *Myth* et jeu de rôle à la *Rage of Mages*. ■

Écrans fous !

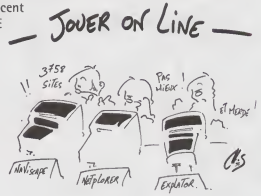
Une autre grande nouveauté de Windows 98, en dehors de la gestion des couleurs totalement propriétaire, est la possibilité de gérer deux écrans, afin par exemple de partager les outils et la fenêtre de travail. Windows 98 réinvente vachement bien les trucs qui existent sur Mac depuis des lustres. ■

Petit mais costaud

Un écran, c'est gros et moche ! Mais Monsieur Nokia pense aux petits studios parisiens. Le nouveau 17 pouces 447XS ne fait que 39 cm de profondeur, soit moins qu'un 15 pouces. De plus, il repose sur le bureau et offre ainsi un angle de vue plus ergonomique. Disponible pour 4 500 F. ■

La baston du Web

Selon la dernière étude du cabinet IDC, Netscape serait toujours *leader* sur le marché des navigateurs Internet avec 41,5 % du marché aux États-Unis. Internet Explorer représenterait désormais 27,5 % du total. Sauf que si on prend en compte les utilisateurs d'AOL (dont Explorer est le navigateur par défaut), la part du logiciel de Microsoft passe à 43,8 %, ce qui en ferait le nouveau *leader*. Ouais... Bref, tout cela sent vraiment le mec de chez IDC qui veut se fâcher avec personne. D'autant que les concurrents d'IDC annoncent des chiffres complètement différents : tantôt IE explose tout, tantôt Navigator reste le produit incontournable que tout le monde utilise. Ahhh, le merveilleux boulot de statisticien de l'informatique ne doit pas être simple ; on a toujours peur de faire une gaffe. Quand ce n'est pas le *boss* qui était en colonie de vacances avec le C.E.O. d'une quelconque boîte qui fait du *software*, il faut aller relever le nom de l'actionnaire majoritaire du cabinet qui vous emploie... ■



Z comme Zed

Après le succès mitigé de Z, il y a plus de deux ans, les Bitmap Brothers (Cadaver, Speedball 2, Chaos Engine...) avaient disparu de la circulation, mais c'était pour mieux se préparer à... Z, deuxième du nom. C'est GT Interactive qui éditera le titre, lequel devrait logiquement être un jeu de stratégie en temps réel. ■

Des images

Et de très belles images, en fait, que vous pourrez voir sur la galerie de l'illustrateur Tim Wallace, qui présente quelques créations de son projet Colony. Il donne également des liens vers d'autres belles galeries. L'adresse : http://www.ice.org/~twall/acrimap.htm

De la musique pour les pros !

La dernière version du logiciel de montage audio Quartz Audio Pro, le 3.0, est sortie. Elle coûte environ 2000 F mais permet tout de même de gérer 128 pistes et plusieurs cartes son. Ça fait finalement la piste à moins de 15 balles.

2 Xeon dans une station Intergraph

Oui, ça peut feu mais la nouvelle station TDZ 2000 GX n'embarque pas moins de 2 Pentium 2 Xeon à 400 MHz. Elle peut comporter suivant la configuration une monstrueuse carte Realizm II X3D. Le prix : à partir de 48500 F (hors taxes, s'entend...).

Caméscope à tout faire

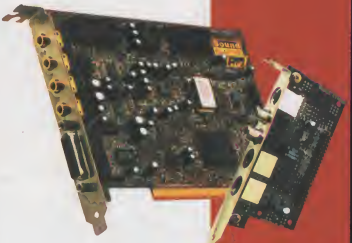
Panasonic ayant toujours un déclic d'avance, il se lance dans une aventure assez fendante. En effet, ils viennent de créer le premier Caméscope qui se trouve aussi être un appareil photo numérique. Baptisé PV-L858, cette bestiole hybride est assez spéciale. En effet, elle est dotée d'une partie vidéo analogique VHS classique et d'une partie numérique pour les images fixes, ainsi capturées à la résolution dérisoire de 640 x 480 pixels. Donc en gros, dans l'encombrement d'une boîte à chaussures, vous avez un Caméscope banal et un appareil photo numérique bas de gamme. Chouette, non ? ■

PhotoImpact à la mode 98

***PhotoImpact** 4* **nous avait fait une très bonne impression et voilà qu'une nouvelle version voit déjà le jour. Numérotée 4.2, elle comprend un meilleur support de Windows 98, en particulier pour la gestion des couleurs (le fameux ICM 2.0, que personne n'utilise). Cette version oriente plus que jamais le produit vers la création Internet. Vous pourrez créer des boutons avec Rollover, ToolTips etc. L'interface a également subi quelques améliorations, avec entre autres l'ajout des grilles et des guides. La mise à jour est gratuite.** ■

La Vie pour 1000 balles

Un mois après sa sortie, Creative Labs annonce déjà une version "Player" de sa carte son Sound Blaster Live. Elle n'a pas de connecteurs Sp/dif, qui n'intéressent que le musicien, et moins de *softs* professionnels. Rappelons que cette carte PCI consomme peu de ressources et restitue vos jeux en 3D avec tous les effets possibles et imaginables. Il ne vous en coûtera que 990 F pour disposer de cette merveille. Mais franchement, le plus intéressant sera le *bundle* avec les enceintes 4.1 pour 1 300 F. La plupart des jeux à sortir proposent du son 3D DirectX 6 compatible Live ainsi que l'EAX, norme propriétaire de Creative. La Live permet d'appliquer par-dessus des effets préprogrammés qui vous transportent dans une cathédrale, une rue ou encore une salle de bains. Avec ça, les jeux prennent une autre dimension. Dans *Unreal*, offert avec la carte, il faut éviter de jouer la nuit tout seul dans le noir. D'ailleurs, je vous laisse, j'entends un monstre qui s'approche de l'arrière.. ■

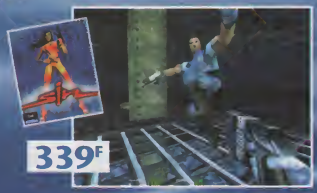


Tourbillon de nouv

329F

BALDUR'S GATE

Plongez dans le monde de Advanced Dungeons & Dragons. Jeu de rôle où vous combinez temps réel et tour par tour, le tout en SVGA sur 5 CD. Avec héroïsme et détermination libérez ce monde médiéval fantastique. **Jeu de rôle**. Sortie novembre. Code 71984



339F

SIN

Vous êtes le Colonel John R. Blade et vous luttez contre le crime et la diabolique ELIXIS SINCLAIRE. Explorez des mondes interactifs, utilisez des armes originales, action à tout instant ; un gameplay inégalé en multi-joueurs. **Jeu d'action 3D**. Sortie novembre. Code 71985

349F

X-FILES

Retrouvez l'univers étrange de la série culte, à vous de mener l'enquête pour retrouver les agents MULDER et SCULLY. Plus de 30 lieux différents à étudier, les bureaux du FBI, morgues, labos et entrepôts, ainsi que tous les personnages de la série, le tout sur 7 CD. **Jeu d'aventure**. Code 69281

379F

CHINE

Après Versailles et Egypte, plongez dans l'époque de la puissante Chine Impériale où vous mènerez l'enquête pour démasquer le meurtrier de l'eunuque favori. Plus de 25h de jeu mêlant intrigues et investigations minutieuses. Reconstruction en 3D de la Cité Interdite, salles, cours et personnages de la Chine du 18ème siècle. **Jeu d'aventure**. Code 71991

1490F

Logitech

VOLANT WINGMAN FORMULA FORCE

Volant à retour de force.

- Technologie retour de force par câble exclusive I-Force
- Leviers de vitesse style F1 et 4 boutons programmables
- Sensations d'accélération et de freinage réalistes
- Système de fixation souple et facile à utiliser
- Interface USB ou série
- Jeux : F1 Racing, Motorhead

Code 71899

NOUVEAU
SENSATIONS FORTES AU VOLANT

490F

Logitech

JOYSTICK WINGMAN INTERCEPTOR

- Joystick 9 boutons, molette radiale
- 1 commande des gaz, 1 palier deux directions
- 3 boutons à 8 directions sur le haut du manche
- Jeux complets fournis : Warbirds et F-22 ADF (simulateurs de vol)

Code 71630

NOUVEAU
VOTRE NOUVEL ATOUT POUR LES SIMULATEURS DE VOL

CAR
3D

eautés chez Confo !

349F

CAESAR III

3ème volet de la Rome antique. Edifiez une Cité romaine et développez-la dans tous les domaines : culture, santé, commerce, militaire. Echouez et les citoyens quitteront la ville, et vos murs s'écrouleront sous les assauts des Barbares. **Gestion/stratégie**. Sortie novembre. Code 71343.

349F

NEED FOR SPEED III

3ème volet de la plus célèbre course poursuite automobile. Nouvelles voitures, circuits réalistes avec 5 niveaux d'agressivité. Conduite de jour ou de nuit, variations des conditions météo. **Course/auto**. Code 71344.

349F

TOMB RAIDER III

3ème volet des aventures de Lara Croft. Retrouvez les fragments d'une ancienne météorite aux pouvoirs mystérieux, des décors plus variés, plus vastes, nouveaux mouvements, véhicules et les excitantes tenues de LARA. **Action/aventure**. Sortie 23 novembre. Code 71830.

299F

ANNO 1602

Un petit groupe de colons décide de chercher fortune sur des terres inexplorées. Vous êtes l'un d'eux. Les tâches qui vous attendent sont multiples et difficiles. Gestion : ressources, commerce, diplomatie, combat... **Jeu de stratégie**. Code 71990.

990F

TE ACCELERATRICE BLASTER VOODOO²

LA 3D À GRANDE VITESSE

- Carte accélératrice PCI basée sur la Voodoo² de 3Dfx
- Equipée de 12 Mo de mémoire
- Ajout de textures, lissages, accélération, filtrage bilinéaire
- Fournie avec deux jeux en version complète : Actua Soccer 2, G-Police, Incoming et Ultimate Race Pro. Code 69252

590F

JOYSTICK FREESTYLE PRO GAMEPAD

Microsoft

NOUVEAU
LE JOYPAD QUI SUIT VOS MOUVEMENTS DANS L'ESPACE

- Joypad 3D
- Contrôlez vos jeux d'action 3D en inclinant simplement le joypad dans la direction souhaitée
- Touche Sensor permettant un basculement du mode 3D vers le mode classique
- 9 boutons + 2 gâchettes (16 boutons programmables)
- 1 molette des gaz

Code 71629

- Jeu complet fourni : MotoCross Madness

Prix valables jusqu'au 06.12.98
* Opération DUO'S : un logiciel acheté = un logiciel offert (voir conditions en magasin)

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère

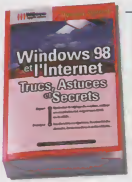
Liste et horaires des magasins :
Internet : www.conforama.fr
Minitel : 3615 CONFO
Serveur Vocal : 08 36 68 05 15

Yves Perrousseaux coiffe les casquettes d'éditeur et d'auteur pour nous livrer un magnifique ouvrage consacré aux bases de la mise en page. Au travers d'un texte clair et documenté, on apprend à comprendre les notions essentielles à une mise en page de qualité, ainsi que leurs origines. Le livre couvre avec clarté et précision tous les aspects essentiels, comme la typographie, les justifications, l'interlignage, les titrages, les gabarits etc. Mais l'auteur donne également des informations sur le traitement des couleurs, la quadrichromie et même la photogravure et le flashage. Un livre essentiel à tous ceux qui seront appelés à réaliser des mises en page, qu'ils soient débutants ou professionnels.

Mise en page et impression
- Auteur : **Yves Perrousseaux**
- Éditeur : **Atelier Perrousseaux**
- **160 pages, 200 F.**

Dans la lignée de son livre sur la mise en page, Yves Perrousseaux aborde dans le* Manuel de typographie française élémentaire*, les règles importantes à connaître pour éviter les erreurs les plus courantes. Vous y apprendrez comment choisir entre les différentes familles de police, dans quel cas on doit privilégier l'emploi de l'italique ou des capitales, etc. Le livre constitue également un passionnant récit culturel, dans lequel on découvre les origines de l'écriture et de la typographie. Et ce qui ne gâche rien, la mise en page est particulièrement attractive et claire, avec une très bonne utilisation de la couleur. Un cadeau idéal à faire à tout passionné d'écritures.

Manuel de typographie française élémentaire
- Auteur : **Yves Perrousseaux**
- Éditeur : **Atelier Perrousseaux**
- **126 pages, 120 F.**



Ce n'est plus un secret pour personne, le « cédérom » Windows 98 intègre un « butineur » pour Internet. Alors autant apprendre à l'utiliser correctement. C'est justement ce que nous propose ce volumineux ouvrage qui aborde tous les aspects de la connexion au réseau des réseaux, via Windows. Ça commence avec une aide pour choisir un prestataire, en passant par le type de matériel, le type de connexion (ligne téléphonique, Numéris ou câble), jusqu'à la manière d'optimiser tout ça. Au passage, vous saurez tout sur la téléphonie en ligne ou la vidéoconférence, histoire d'enquiquiner (et encore je suis poli) les visées de monopole de France Télécom qui contrarie le développement d'Internet en France avec des factures abusives.

Windows 98 et l'Internet, trucs, astuces et secrets
- Auteurs : **Mark Torben RUDOLPH et Arne BEYER**
- Éditeur : **Micro Application**
- **Plus de 800 pages, 104 F.**

Vous êtes triste, parce que vous êtes perdu dans les dédales de Unreal? Ce livre vous présente le meilleur chemin pour triompher de chaque niveau, largement agrémenté de photos d'écran, mais hélas sans carte (ça aurait été plus parlant, pourtant). À cette solution se joignent la description des ennemis et de leurs points faibles, des armes et de leurs effets. Ceux qui, même ainsi, ne réussissent pas à avancer, pourront se rabattre sur les cheat codes du jeu. Passons sur les quelques pages supposées donner les meilleures tactiques du jeu en réseau, conventionnelles et inintéressantes à souhait et qui oublient de signaler qu'il faut une connexion de l'espace et les ordinateurs à Spock pour espérer bénéficier d'un jeu réseau viable.

Unreal, guide officiel Prima
- Auteur : **Joe Grant Bell**
- Éditeur : **Prima**
- **200 pages, 99 F.**

À peine le jeu sorti, la solution arrive. Si le jeu X-Files est fort sympathique, il est hélas très court. Mais comment ont-ils donc pu pondre un pavé de 150 pages là-dessus ? La réponse est simple : beaucoup d'images légendées (sauf la carte essentielle pour la fin du jeu), énormément de références à la série (parfois débiles, du genre « Mulder mange une tarte comme dans tel épisode »), une interview du créateur du jeu et un résumé de tous les épisodes des quatre premières saisons. Les fous de la série apprécieront le fanatisme de l'auteur pour les aventures de Fox Mulder et Dana Scully, et le petit encart photographique en couleur, dédié à tous les rôles importants dans les différents épisodes.

The X-Files, guide officiel Prima
- Auteur : **Rick Barba**
- Éditeur : **Prima**
- **160 pages, 99 F.**

Conforama et Cibox vous offrent la technologie Intel Pentium® II... à prix Confo.

VIDEO AGP 2X
Graphismes plus précis et plus rapides.

15 pouces

PROCESSEUR INTEL PENTIUM® II 350 MHz.

PC CIBOX C3366-BX.
*Bus **100 Mhz**. Mémoire **32 Mo SDRAM**.*
Disque dur 3,2 Go Ultra DMA.
*Vidéo **4 Mo AGP 2x** intégrée. Ecran **15 pouces**.*
CD ROM 32x. Carte son 16 bits.
Garantie 1 an par enlèvement à domicile.*
Codes : PC 71373, Ecran 15" 69722.

6990F

LOGICIELS FOURNIS :
*TRAVAIL : **Windows 98** livré avec son manuel, son CD et sa licence d'utilisation.*
***MS Works 4.5**. PANDA Antivirus.*
*LOISIRS : **Dictionnaire Hachette 98**.*
JEU : Best of Fun.

Prix emporté valable jusqu'au 06.12.98.
France métropolitaine.
Voir conditions en magasin.

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère

Liste et horaires des magasins :
Internet : www.conforama.fr
Minitel : 3615 CONFO
Serveur Vocal : 08 36 68 05 15

LE RÉSEAU EN KIT OU À LA CARTE

COMPARATIF DE CARTES ET DE KITS RÉSEAU

Aujourd'hui, il n'est pas rare de posséder deux, voire trois machines, et le seul système vraiment efficace pour jouer ou communiquer est de monter son parc en réseau. De plus, cartes et kits sont vraiment abordables.

Par Jean-Fred Bruzek

Il y a quelques années de cela, parler de réseau n'était pas chose courante. Il est vrai que c'était affaire de spécialistes. De plus, il fallait posséder un serveur, en général sous "Novell NetWare", pour la communication et le partage de fichiers et d'applications. Reste que "Windows 3.11 pour Workgroups" a beaucoup simplifié l'installation d'un réseau, en supprimant la nécessité d'un serveur et en simplifiant les procédures de partage. Malheureusement, le matériel restait encore assez cher tandis que son installation était encore réservée à une élite. Aujourd'hui, avec Windows 95 ou 98, le *plug and play* et le *bus* PCI, les choses ont vraiment évolué. Avec la baisse incessante du prix du matériel, l'installation d'un réseau est devenue envisageable. Petit tour d'horizon non-exaustif, des connexions, des cartes, des kits et des principaux constructeurs

PCI, ISA, ou PCMCIA

En fonction des *slots* dont vous disposez, vous pouvez indifféremment opter pour une carte ISA ou PCI. En PCI, la carte se configure toujours automatiquement, certains aprécieront. En ISA, les bricoleurs pouront toujours le faire manuellement. Il n'y a pas de différence notoire de vitesse entre les deux.Le PCMCIA est, quant à lui, destiné à insérer un portable dans le réseau

Les cartes No-Name

Si vous êtes bidouilleur, et que vous utilisez les réglages manuels, vous pouvez envisager une carte réseau sans nom à 70 francs. Mais franchement, c'est une économie mal placée. Nous vous conseillons plutôt du D-Link à 150 francs fiable et qui a l4avantage d'être reconnu.

D-LINK

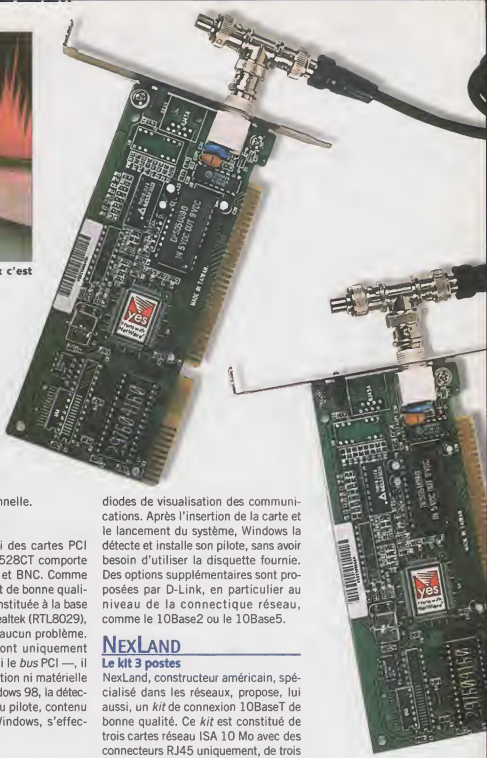
D-Link propose des cartes et des *kits* de qualité à un prix très attractif. L'utilisateur novice appréciera la simplicité de l'installation, puisque Windows 98 reconnaît toutes les cartes que nous avons testées. Notez encore la qualité des produits, la garantie à vie des cartes, et surtout le prix très attractif des produits proposés : environ 800 francs pour le *kit* réseau, moins de 150 francs pour une carte ISA ou PCI et moins de 400 francs pour une carte PCMCIA.

Le kit (DE-905)

Le *kit* (DE-905) est composé de deux cartes ISA 10 Mo à port unique 10BaseT (RJ45), d'un concentrateur, ou *hub*, cinq ports "cascadables" (jusqu'à quatre concentrateurs) et de deux câbles à paires torsadées de six mètres. La carte ISA DE-220 est également

● Les courses de voitures, tout seul, c'est plaisant, à deux c'est marrant, mais à plus c'est carrément l'éclate...

● Pour jouer en réseau une carte avec un débit de 10 Mo suffit largement.



disponible séparément. L'installation matérielle dans la machine ne pose aucun problème. Elle est *plug and play* ou manuelle, mais sans cavaliers externes. Toute la configuration est accessible par logiciel. La carte en mode "Plug and Play" est aisément détectée. *Idem* en mode manuel. Pas besoin d'ajouter le pilote à partir de la disquette fournie, puisque Windows 98 le possède d'origine. Seule la qualité de la carte est un ton en dessous de la 3Com, ce qui pour un usage familial, n'a pas d'importance. L'alimentation du *hub* est très bien pensée. Il est possible de l'alimenter de deux façons différentes ; une par l'adaptateur secteur fourni, l'autre par l'intermédiaire de la prise clavier. Deux câbles sont prévus à cet effet, l'un en PS/2, l'autre en Din. Le concentrateur est composé de cinq ports RJ45, tous soulignés d'une diode d'occupation du réseau par une machine. Une autre indique les "collisions". Un des ports est prévu pour "cascader" plusieurs *hubs* (Uplink). En revanche, le boîtier semble un peu fragile, même s'il est vrai qu'on n'a pas à y toucher constamment. Mais surtout, la prise d'alimentation est très mal placée par rapport au support du *hub*. Les câbles fournis sont de catégorie 5, donc de qualité. Leur longueur est de six mètres. C'est suffisant pour une utilisation personnelle.

Carte PCI DE-528CT

D-Link propose aussi des cartes PCI 10 Mo. Ainsi, la DE-528CT comporte les connexions RJ45 et BNC. Comme les cartes ISA, elle est de bonne qualité et bien conçue. Constituée à la base d'un circuit de chez Realtek (RTL8029), l'installation ne pose aucun problème. Comme ces cartes sont uniquement *plug and play* — merci le *bus* PCI —, il n'y a pas de configuration ni matérielle ni logicielle. Sous Windows 98, la détection et l'installation du pilote, contenu sur le CD-ROM de Windows, s'effectuent sans problème.

PCMCIA DE-660

Enfin, D-Link propose aussi une carte au format PCMCIA conçue pour les portables, la DE-660. Cette carte est logée dans une petite boîte de protection très pratique. Elle est fournie avec un câble d'adaptation 10BaseT de petite taille, mais qui reste toujours pendu au portable. Aussi est-il conseillé de l'enlever et de le ranger dans un lieu où l'on ne risque pas de le perdre au moindre déplacement. À une extrémité, le câble est doté d'un petit connecteur qui s'enfiche dans la carte PCMCIA. De l'autre côté, un petit boîtier comporte le connecteur RJ45, surmonté de deux diodes de visualisation des communications. Après l'insertion de la carte et le lancement du système, Windows la détecte et installe son pilote, sans avoir besoin d'utiliser la disquette fournie. Des options supplémentaires sont proposées par D-Link, en particulier au niveau de la connectique réseau, comme le 10Base2 ou le 10Base5.

NexLand

Le kit 3 postes

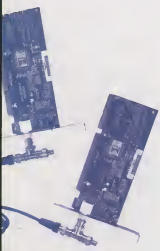
NexLand, constructeur américain, spécialisé dans les réseaux, propose, lui aussi, un *kit* de connexion 10BaseT de bonne qualité. Ce *kit* est constitué de trois cartes réseau ISA 10 Mo avec des connecteurs RJ45 uniquement, de trois câbles à paires torsadées de 10 m, et d'un *hub* cinq ports, ainsi qu'un port UpLink, pour connecter plusieurs *hubs* en cascade.

À noter, quelques petits problèmes d'installation manuelle des cartes. Cela dit, en mode "Plug and Play", tout fonctionne parfaitement. Seul point noir : la taille de l'adaptateur secteur, qui est pratiquement aussi imposant que le boîtier du *hub*. Par ailleurs, la prise d'alimentation est placée en face avant et un interrupteur aurait été bien utile pour commuter la prise "Uplink" en connexion standard. Notons tout de même que pour un prix inférieur à 1500 francs, vous pouvez connecter trois machines en réseau, en toute simplicité.

À base de circuit Realtek RTL8019, les cartes ISA sont de bonne qualité de fabrication et de conception soignée. Un cavalier autorise le

Le réseau enfin abordable pour la micro familiale.

Comment installer un réseau? Réponse page150.



choix entre une configuration en mode "Plug and Play" ou en mode "Jumperless". Dans le second cas, la configuration s'effectuera par l'utilitaire fourni sur la disquette accompagnant le produit. En mode "Plug and Play", la carte s'installe aisément, Windows la détecte sans problème et installe le pilote. On peut donc se passer du pilote fourni sur la disquette. Lorsque l'on passe en mode "Jumperless", c'est tout autre chose. En effet, après avoir choisi l'adresse et l'interruption de la carte, à partir du logiciel de configuration, Windows ne la détecte pas, alors que celle-ci n'entrait pas en conflit avec d'autres périphériques déjà installés. Après avoir passé près d'une heure à modifier adresses et interruptions, Windows a fini par découvrir la carte et par l'installer. Mais elle ne fonctionnait pas davantage. Impossible de communiquer avec les autres ordinateurs connectés. Retour en mode "Plug and Play". Windows réinstalle la carte très facilement et la communication entre machines se déroule très bien.

Les câbles fournis sont de type paires torsadées très classiques et de catégorie 5. Leur qualité ne fera pas défaut. Le *hub* est de très petite taille malgré les six ports RJ45, installés les uns à côté des autres, sur toute la longueur du boîtier. De l'autre côté, on trouve les diodes de visualisation des communications de chaque port ainsi qu'une diode pour l'indication des collisions. En revanche, c'est sur cette face avant que le connecteur d'alimentation a été placé. Il est vrai que l'arrière est très encombré par les prises RJ45. L'alimentation se fait par l'intermédiaire d'un adaptateur secteur, presque aussi gros que le *hub*. Le boîtier de ce dernier est en métal et respire la robustesse. L'ajout d'un interrupteur sur la sixième prise RJ45, celle qui permet de cascader plusieurs *hubs*, aurait pu être intéressant. Il aurait permis l'utilisation de ce port en mode normal, libérant ainsi un éventuel poste supplémentaire.

Enfin, il existe deux petites encoches sur le fond du boîtier pour pouvoir l'accrocher à un mur, ou le fixer sur un meuble.

● **Un hub ou concentrateur permet de connecter plusieurs machines ensemble. Ici, celui de D-Link assure la connexion de cinq postes.**

3Com

3Com est sans doute le plus connu des constructeurs de matériel réseau. Il nous propose diverses cartes ISA, PCI, et PCMCIA, avec la plupart des connecteurs réseau utilisés aujourd'hui, notamment avec le RJ45, le BNC et l'AUI, moins utilisé, à part pour les gros systèmes. Les prix s'échelonnent de 500 francs pour une carte ISA ou PCI et jusqu'à 1 000 francs environ pour une carte PCMCIA. La qualité, ça se paye, trop ?.

Etherlink III

L'Etherlink III est certainement le produit le plus connu du constructeur. Il s'agit d'une carte sur *bus* ISA Combo, comportant les trois connecteurs. Cette carte est bien conçue et fabriquée avec un circuit imprimé entièrement blindé pour éviter les parasites. L'installation est très simple. Une fois dans la machine, Windows 98 reconnaît la carte et installe son pilote. Les performances sont bonnes pour une carte 10 Mo ISA. Deux disquettes sont fournies. Elles contiennent les utilitaires et pilotes divers ainsi qu'une documentation bien faite et bien détaillée, malheureusement en anglais.

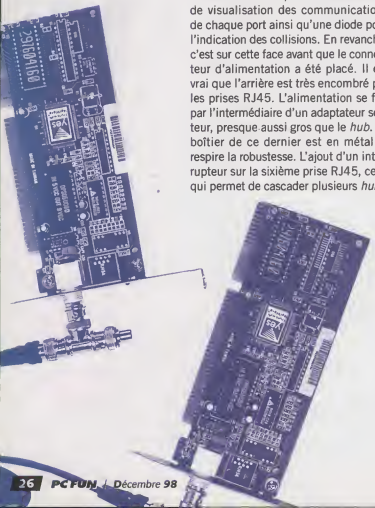
Etherlink XL

La carte PCI, Etherlink XL, existe en deux versions : 10 ou 10/100 Mo. C'est une carte très bien conçue et fabriquée dans le même moule que la carte ISA. Elle est prévue pour tout type de réseau puisqu'elle est dotée d'un port RJ45, BNC et AUI. L'installation est toutefois plus délicate que pour la carte ISA. Malgré la détection de la carte par Windows 98, l'utilisation des pilotes fournis est incontournable. Par ailleurs, si le système manque d'interruptions, l'installation posera quelques problèmes. En effet, elle n'autorise pas le partage d'interruption. Mais on retiendra de bonnes performances globales, malgré une documentation en anglais et une configuration pas toujours très facile.

PCMCIA 3C589D-Combo

La carte PCMCIA 3C589D-Combo est une carte 10 Mo prévue pour les portables. Elle s'installe très facilement puisqu'elle est détectée par Windows 98 sous le nom de : Etherlink III PCMCIA. Elle possède deux possibilités de connexion, soit par un câble, fourni avec la carte, soit par l'intermédiaire d'un connecteur RJ45 assez ingénieux, qui est placé dans la carte elle-même. Cette prise est accessible par une simple pression. Il suffira de réappuyer dessus pour la ranger.

Quoique très pratique, cette connexion paraît très fragile. À manipuler avec précaution. Le second câble est constitué, d'un côté par une petite prise venant s'insérer dans la carte et, de l'autre, par un gros boîtier contenant une prise RJ45 et une prise BNC. En plus, vous aurez le droit à un câble à paires torsadées. Ce *kit* PCMCIA est vraiment très bien pensé. Tout y est prévu pour les déplacements. Malheureusement, encore une fois, la documentation est en anglais. ■



Dans la dimension creative, vous savez exactement d'où provient le son

Imaginez un lieu où les jeux sont si réels qu'il est impossible de distinguer l'imaginaire de la réalité. Imaginez un lieu où les dernières technologies en matière de cartes son et d'enceintes se combinent pour vous apporter l'Environmental Audio - le nouveau standard sonore qui va plus loin que le simple son 3D.
Arrêtez d'imaginer. Dès que vous verrez le nom Creative, vous entrerez dans la dimension Creative. Votre PC ne sera jamais plus le même.
La Sound Blaster Live! Player a été pensée pour le joueur et rien que pour le joueur. Elle reprend les caractéristiques incroyables de la Sound Blaster Live! mais ne possède pas la carte d'entrée/sortie numérique. L'offre logicielle diffère également. Prix : 990 F TTC.
Les haut-parleurs FourPointSurround sont disponibles séparément ou en kits complets avec la Sound Blaster Live! ou la Sound Blaster Live! Player.
Appelez le 01 39 20 86 03 pour plus d'informations.

La gamme Sound Blaster Live! et les enceintes FourPointSurround vous donnent accès à l'Environmental Audio :

- Une qualité sonore exceptionnelle, si identique à l'originale que vous penserez que c'est la réalité !
- Un positionnement du son 3D extrêmement précis avec un support total du son Surround.
- Des "environnements" audio ultra-réalistes qui donneront vie à vos jeux 3D.
- Un traitement de l'audio de qualité studio qui emmène la musique sur PC à un niveau jamais atteint.
- Carte E/S numérique et gestion d'un système jusqu'à 8 haut-parleurs (Sound Blaster Live! uniquement).

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

La clé vers une nouvelle dimension

© Copyright 1998 Creative Technology Ltd. Sound Blaster est une marque déposée.
Tous les noms de marques et de produits sont des appellations commerciales ou des marques déposées de leurs détenteurs respectifs. Découvrez nos contractuel.

Comparatif de cartes et de kits réseau

3COM ETHERLINK III-COMBO - ISA

3COM 3C589D-COMBO - PCMCIA

3COM ETHERLINK XL-COMBO - PCI

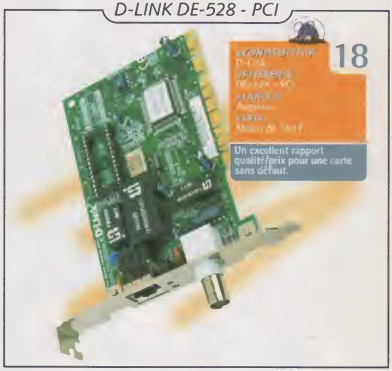
NEXLAND KIT 3 POSTES

Machines : Pentium II 350 MHz/128 Mo/HD EIDE Quantum FireBall 3,2 Go - Pentium 166 MMX/64 Mo/HD EIDE Quantum DireBall 3,2 Go - Portable Pentium 166 MMX/32 Mo/HD EIDE IBM 2,1 Go

Copie de 29 fichiers de 1,44 Mo soit 40 Mo.	ISA vers PCI	PCI vers ISA	ISA vers PCMCIA	PCMCIA vers ISA
3Com Etherlink III-Combo - ISA	1 mn 14 s	1 mn 15 s	2 mn 24 s	1 mn 47 s
3Com 3C589D-Combo - PCMCIA			2 mn 33 s	2 mn 16 s
3Com Etherlink XL-Combo - PCI				
D-LINK *Kit* DE-905				
D-LINK DE-528 - PCI	1 mn 14 s	1 mn 18 s		
D-LINK DE-660 - PCMCIA			2 mn 03 s	2 mn 40 s
D-LINK DE-220 - ISA (carte seule)	1 mn 18 s	1 mn 14 s	2 mn 40 s	2 mn 03 s
NexLand *Kit* 3 postes				
NexLand ETHERland - ISA (carte seule)	59 s	1 mn 20 s	2 mn 39 s	2 mn 02 s

D-LINK DE-220 - ISA

D-LINK DE-528 - PCI



D-LINK DE-660 - PCMCIA

D-LINK KIT DE-905

TABLEAU DES PERFORMANCES

PCMCIA vers PCI	PCI vers PCMCIA	PCI vers PCI	PCI vers PCI	Prix : Moins de	Notes
				500 F	17
1 mn 56 s	2 mn 22 s			1 000 F	15
1 mn 56 s	2 mn 27 s	1 mn 15 s	1 mn 11 s	500 F	14
				900 F	18
				150 F	18
2 mn 55 s	2 mn 34 s			800 F	16
				150 F	17
				1 500 F	15
				-	-

HYPER : LES NOUVEAUX SPÉCIALISTES DE LA MICRO ?

APRÈS LES ORDINATEURS À 4 000 F

Les grandes surfaces sont-elles en passe de devenir les premiers fournisseurs de micro-ordinateurs ? Elles proposent souvent des ordinateurs à prix chocs. Mais qu'en est-il de la qualité de ces produits d'appel ? Les hyper sont-ils prêts pour l'informatique familiale ?

Par Bruno Gasnier

Si la grande distribution est venue un peu tardivement à la vente d'ordinateurs, après la petite boutique du coin et la V.P.C. (vente par correspondance), il n'en est pas moins vrai qu'elle est en train de combler son retard avec une politique de vente agressive qui pourrait bien la faire passer rapidement au *hit parade* des fournisseurs informatique.
Si en l'état actuel, on ne peut pas encore dire que les hypermarchés sont les nouveaux spécialistes de la micro, nul doute que les enseignes se donnent les moyens de leurs ambitions. Des structures se mettent en place, aussi bien dans le choix des produits que dans la formation des vendeurs, dans l'accueil et la formation du client en passant par l'assistance et par le service après-vente.

Pourquoi acheter en hyper ?

Tout d'abord, ils offrent un service de proximité, ce qui n'est pas le cas de la V.P.C. Les ordinateurs sont visibles, tandis que les vendeurs, de mieux en mieux formés — même si parfois quelques progrès restent encore à faire — sont disponibles pour renseigner le client.
Par ailleurs, la pérennité de la petite boutique d'assembleur est souvent discutable. Il n'est pas rare de les voir fermer régulièrement, puis réouvrir sous une autre raison sociale. Ces pratiques douteuses compromettent la crédibilité des boutiques et le suivi de l'achat, notamment le service après-vente. Là encore, les grandes surfaces marquent des points. Le S.A.V., même s'il est sous-traité, généralement par le même prestataire de service, est mieux structuré et, dans l'ensemble, assez efficace.
Par ailleurs, Cora, constatant que 80 % des problèmes de S.A.V. rencontrés avec un ordinateur sont liés à des problèmes de reconfiguration, après une mauvaise manipulation logicielle de l'utilisateur, commence à mettre en place des unités de services dans leurs magasins pour raccourcir le temps d'immobilisation de la machine.
Enfin, les centrales d'achat des grandes surfaces sont en mesure de négocier des prix intéressants avec les constructeurs ou les grands assembleurs. Parfois même, les grandes enseignes développent leur gamme d'appareils. C'est le cas de Carrefour qui propose sa marque : MSNet. Le résultat de ces politiques commerciales se retrouvent sur les étiquettes des gondoles. Du coup, les magasins sont capables d'organiser des gammes complètes pour

toucher un maximum d'utilisateurs potentiels, même si Émile Shneider, sélectionneur informatique chez Cora, reconnaît qu'il ne touche pas le bidouilleur. Celui-ci préférera toujours passer par l'assembleur en boutique. Cette démarche du passionné n'inquiète pas monsieur Shneider qui explique : "Nous ne sommes pas concurrents de la boutique du coin puisque nous n'avons pas les mêmes clients."
Reste que la clientèle est hétéroclite, en terme de culture informatique, de moyens financiers et de besoins, et que cela complique singulièrement la vente d'un produit déjà exceptionnellement complexe.

Des promotions alléchantes

Régulièrement, les grandes surfaces remplissent nos boîtes à lettres avec des prospectus, proposant notamment des ordinateurs à des prix alléchants. Dernières promotions en date, celles de la rentrée scolaire où des machines se sont vendues à moins de 4000 F. De mémoire de passionné de micro-informatique, comme de celle de client potentiellement intéressé, on n'avait jamais vu ça. Voilà un prix qui a fait chanceler plus d'un hésitant, qui, pour le coup, a sauté le pas. Ainsi, un des interlocuteurs de l'une des grandes enseignes que nous avons interrogés pour cet article, annonce que 80000 appareils ont trouvé un acquéreur lors de cette promotion. Et d'ajouter aussitôt qu'une partie à rejoint le monde de la petite entreprise.
Quels que soient les volumes de vente, les trois responsables de l'approvisionnement informatique (chez Cora, Auchan et Carrefour) que nous avons questionnés, sont unanimes. Personne n'a gagné d'argent dans cette opération.
Une question se pose alors. Si ce genre de promotion ne rapporte pas aux grandes enseignes, pourquoi y participent-elles ? "C'est pour contribuer au taux d'équipement de la France", répond, narquois, Jean-Pierre Leméga, responsable multimédia chez Carrefour.

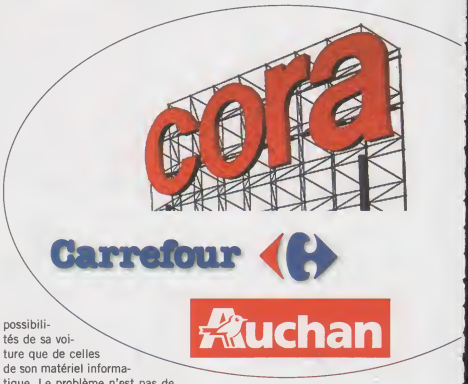
Il est vrai qu'avec un taux d'équipement de 20 à 22 %, les vendeurs ont encore de beaux jours devant eux. "Il suffit que l'un de nos concurrents le fassent pour que nous soyons obligés de suivre", reconnaît amèrement Émile Shneider. Et Jean-Pierre Leméga de reprendre : "Ce sont aussi des prix d'appel pour assurer du trafic dans les magasins. Plus il y a de clients qui circulent dans les rayons, plus il y a de chances qu'ils achètent quelque chose."
Par ailleurs, ces promotions assurent aussi une certaine image de marque à la grande distribution, même si, comme nous le verrons ultérieurement, celles-ci peuvent devenir une arme à double tranchant. Reste que désormais, le grand public sait que les ordinateurs s'achètent aussi dans les grands magasins, avec le vin et la dinde de Noël, et souvent à des prix intéressants, du moins pour les entrées de gamme.

Quid des bonnes affaires ?

À y regarder de plus près, les ordinateurs vendus lors de ces promotions exceptionnelles ont souvent un petit côté désuet. Il s'agit fréquemment de configurations issues de fins de séries des grands constructeurs ou des assembleurs. Ainsi, dans le cas qui nous préoccupe, Intel en a profité pour déstocker les processeurs dont la firme avait décidé d'arrêter la fabrication.

L'ordinateur n'est pas un produit fini.

C'est ainsi que les machines vendues à la rentrée étaient équipées de Pentium 233 MMX qui bénéficiaient encore d'une aura favorable auprès du public, publicité télé oblige.
Si ces processeurs sont suffisamment puissants pour un certain nombre de traitements, de la bureautique à la création d'images de synthèse fixes, en passant par la photographie numérique et la vidéo VHS, il est certain que des applications récentes, notamment les derniers jeux en 3D, la création de séquences 3D ou la décompression logicielle MPEG 2 (DVD vidéo), en plein écran, auront raison de la puissance insuffisante du système.
Et Bernard Layous, responsable de l'informatique chez Auchan de remarquer que, compte tenu du prix, on ne peut pas tout avoir. "Il en va de même avec une voiture. Quand on achète une 2CV, on ne peut pas prétendre aux performances d'une Ferrari." Reste qu'à notre avis, le client est plus conscient des possibilités de sa voiture que de celles de son matériel informatique. Le problème n'est pas de vendre des machines dotées d'éléments de l'avant-dernière génération, mais bien de le dire clairement.
"Surtout que certains assembleurs sont prêts à faire n'importe quoi pour casser les prix", s'indigne Émile Shneider.



● Packard Bell est l'une des marques les plus représentées dans les gondoles, quelle que soit l'enseigne.

Les déçus de demain ?

Compte tenu de la durée de vie brève d'un ordinateur, on peut se demander si ces promotions, une fois l'euphorie de la bonne affaire passée, ne fabriquent pas de futurs déçus de l'informatique, voire de l'enseigne dans laquelle ils se sont fournis.
Bernard Layous tempère un peu nos propos en remarquant que de toute façon, une partie des nouveaux acheteurs laisseront la machine prendre la poussière sur une étagère. Pour ceux-là, le fait de minimiser le prix de l'achat est plutôt un bon point. Par ailleurs, il renvoie la responsabilité de cette déception possible à Intel et aux développeurs qui, selon lui, tiennent les rênes du marché.
Par ailleurs, messieurs Layous et Shneider montrent aussi du doigt la presse spécialisée. Le premier insiste sur l'attention que nous devrions porter à notre discours concernant les produits promotionnels, tandis que le second regrette que nous ne jouions pas notre rôle d'éducation du particulier en ne nous focalisant que sur les nouveautés. Selon lui, nous devrions parler plus souvent de l'équation visant à résoudre les besoins de l'utilisateur en fonction de la puissance de la machine. (Nda : chez PC FUN, nous le faisons chaque fois que c'est possible.)
Reste que nos trois interlocuteurs reconnaissent que l'acheteur doit avant tout se faire plaisir. Et Jean-Pierre Leméga de reprendre qu'il ne faut pas décevoir un client, tandis que Émile Shneider conclut : "L'informatique, c'est le produit avec lequel il faut faire le plus attention au client, parce qu'un ordinateur est une marchandise qui n'est pas finie."
L'idée qui, à première vue, peut paraître provocatrice ne manque pas d'intérêt, ni de vérité. Une télé, un CD audio, un boîte de conserve ou une baguette de pain est immédiatement consommable. À la rigueur, pour la télé, est-on obligé de lire un mode d'emploi. En revanche, l'informatique implique des connaissances particulières qu'il faudra mettre régulièrement à jour. Par ailleurs, un ordinateur n'est jamais achevé. On peut, en effet, lui adjoindre des périphérique ou installer des logiciels. On l'aura com-

FAUT-IL ACHETER EN GRANDE SURFACE POUR NOËL ?

Oui, on peut acheter en grande surface, que l'on soit novice ou utilisateur aguerri. Le premier emportera une configuration "prête à l'emploi", tandis que le second trouvera peut-être les bases d'un ordinateur qu'il étendra à loisir, à condition de se renseigner sur les composants de la machine. Pour les novices, mieux vaut avoir ciblé ses besoins. Un bon vendeur vous demandera : "Que désirez-vous faire avec votre machine ?" En fonction de votre réponse, il vous conseillera une puissance de machine et une configuration adéquates.
. Pour un premier achat, si possible, prenez plutôt des marques connues.
Ne vous engagez pas. Prenez des notes et confrontez les propositions de plusieurs enseignes. Éventuellement, faites-vous aider par le-copain-qui-connaît. Renseignez-vous sur la garantie et ses possibles extensions payantes. Posez-vous les questions suivantes. Y a-t-il une hot line? Est-elle payante ou gratuite ? Qui effectue le S.A.V.? Pourrais-je bénéficier d'une formation ? Quels services connexes le magasin me propose-t-il ?

DÉCONTRACTEZ-VOUS L'INTERNET

Sur le CD-ROM de ce magazine, 31 jours d'abonnement GRATUIT*.

* Hors coût de communications téléphoniques. INFONIE est accessible au prix des communications locales partout en France métropolitaine, en Suisse romande, et en Belgique (région Wallone et Bruxelles) au prix des communications internet. Vos coordonnées et votre numéro de carte bancaire vous seront demandés. Lors de votre première connexion, vous pourrez choisir l'offre d'abonnement qui s'appliquera après votre période d'essai si vous ne procédez pas à la résiliation de votre abonnement (à partir de 49F par mois pour 3 heures, plus 19F l'heure supplémentaire). Offre d'essai réservée à un seul abonnement par foyer (même nom, même adresse) et valable jusqu'au 31/01/99.

ESSAYEZ GRATUITEMENT*

- 31 jours d'abonnement GRATUIT
- votre accès complet à Internet sans limitation d'heures
- votre accès rapide jusqu'à 56 Kbps
- votre accès au prix des communications locales
- 10 adresses e-mail par abonnement
- 15 Mo pour votre site web personnel
- votre accès via Numéris-ISDN sans supplément de prix
- un environnement en français, simple, convivial et sécurisé
- votre abonnement gratuit au magazine «Internet+»
- votre assistance clientèle gratuite 7 jours/7 de 9h à 21h

Pour recevoir d'autres CD-ROM PC/Mac GRATUITS et pour plus d'informations sur INFONIE :
0803.825.825 (0,99 F/mn) 02 / 478.1.2.3.4 021 / 697.05.50

L'INTERNET QUI SAIT VIVRE

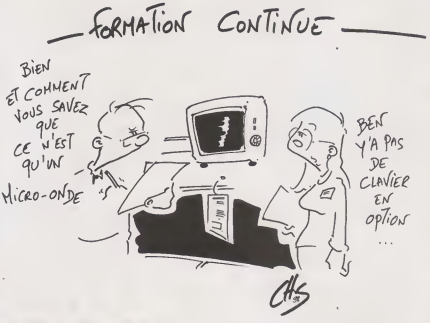
www.infonie.com

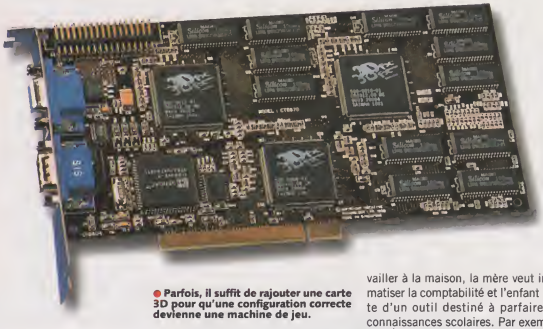
© 1998 INFONIE. Tous droits réservés. RCS Nanterre B 400 065 320.

pris, l'informatique est un produit complexe qui pose bien des problèmes aux grandes surfaces.
Et Émile Shneider de pulvériser une autre idée reçue en déclarant haut et fort que l'informatique, en l'état actuel, n'est absolument pas grand public, que les machines d'aujourd'hui ne sont pas conçues pour la polyvalence qu'on veut bien leur accorder et que l'évolutivité est souvent toute relative.

Client et informatique

Selon nos interlocuteurs, il n'y a pas de profil type de clientèle. Tout le monde est susceptible d'acheter son ordinateur en grande surface. Reste que généralement, il s'agit d'un premier achat effectué sinon en famille, du moins pour la famille. C'est dire si la décision est mûrement réfléchie. Le père envisage de travailler à la maison, la mère veut informatiser la comptabilité et l'enfant hérite d'un outil destiné à parfaire ses connaissances scolaires. Par exemple, pour la rentrée, Jean-Pierre Leméga constate qu'un grand nombre de machines se sont vendues pour "l'avenir" des enfants. À se demander si l'ordinateur n'occupe pas aujourd'hui la place réservée aux encyclopédies et autres dictionnaires illustrés de notre enfance...
Reste que la réalité est moins idyllique. Avec un ordinateur "dépassé", ce sont les enfants qui risquent d'être les premiers déçus et de retourner à la console. Car il ne faut pas se voiler la face. Ce sont les jeux et leur puissance sans cesse croissante qui tirent le marché de l'informatique domestique. Et les jeux vidéo sont souvent pratiqués par les gamins qui devaient au départ utiliser l'ordinateur comme outil pédagogique. Par ailleurs, pour une grande partie de la clientèle, les possibilités d'un ordinateur s'avèrent particulièrement nébuleuses. "C'est exact, confirme Jean-Pierre Leméga, mais ceux qui n'y connaissent pas grand-chose se font conseiller par des amis et font souvent plusieurs enseignes avant de se décider." Chez Auchan, Bernard Layous incite ses vendeurs à promener ses clients indécis dans le rayon informatique, mais d'abord côté logiciels et périphériques. Ainsi le futur acheteur peut comprendre les réelles possibilités de l'informatique. "Il faut écouter le client et cibler ses besoins en fonction de son budget."
"Ce n'est pas de conseils, mais de formation dont la plupart des clients ont besoin", renchérit Émile Shneider. Fort de cette constatation qu'ils ont fait en leur temps, Auchan propose, dans certains de ses magasins, une formation à domicile ou sur le lieu de vente.
Enfin, pour conseiller au mieux cette frange de leur clientèle dont la culture informatique reste anecdotique, les grandes surfaces consentent des efforts de plus en plus importants de formation pour leurs vendeurs. Reste à limiter la souvent trop longue attente du client les jours d'affluence, notamment à la rentrée et avant Noël, et le tableau brossé par les hypermarchés devrait encore gagner un peu d'éclat pour attirer davantage de clients. ■





● **Parfois, il suffit de rajouter une carte 3D pour qu'une configuration correcte devienne une machine de jeu.**

LA CONFIGURATION TYPE POUR NOËL

Le père Noël qui se fournira dans les premiers prix des hypermarchés a toute les chance de choisir une machine aux alentours de 5 000 F. Elle sera équipée d'un Celeron 300A ou 333 MHz, de 32 Mo de SDRAM, d'un disque dur d'environ 3 Go, d'une carte vidéo AGP 2x, d'une carte son, d'un lecteur de CD-ROM 32x et d'un écran 15 pouces. Premier bon point, le processeur est de bonne facture, tandis que le reste des éléments est tout à fait satisfaisant. Une réserve cependant sur l'écran qui risque d'être de qualité moyenne et la carte vidéo qu'il faudra sans doute remplacer pour le jeu 3D. Prenez donc le temps de vous renseigner et d'essayer l'écran calmement.
Notez que les prix s'échelonneront de 5 000 à 20 000 F, suivant les enseignes. Si vous en avez les moyens, tapez dans le milieu de gamme avec des machines de 7 000 à 8 000 F, voire 9 000 F. Votre achat sera ainsi pérennisé un peu plus longtemps. Ces ordinateurs seront basés sur des Celerons, des PII (évitez AMD) avec 32 Mo de mémoire minimum. Les configurations seront davantage axées sur le jeu, avec des cartes 3D et des cartes vidéo conséquentes, mais aussi sur les nouvelles technologies, notamment le DVD.

La grande distribution marque des points.

Entrez dans le feu de l'action

Vous cherchez un volant pour votre PC ?
Les volants Thrustmaster contenteront votre soif d'action.
Accrochez vos ceintures !
Vous allez rester scotché au fond de votre siège !

FORMULA 1 RACING WHEEL

1190F*

- L'unique volant avec licence FIA
- Technologie digitale avec connecteur USB ou port jeu standard (15 broches)
- Pédales de vitesse et de freinage, volant capitonné
- Panneau de contrôle pour faciliter l'utilisation sous Windows 95/98
- Boutons d'action rapide, manettes ou levier pour le changement de vitesse
- Livré avec F1 Racing Simulation

Juin 1998
Formula 1 Racing Wheel
Thrustmaster U.K.

FORMULA FORCE GT

1499F*

- Effet Force Feedback réel avec technologie I-Force d'Immersion
- Pédales de vitesse et de freinage, volant capitonné
- Technologie digitale avec connecteur USB ou port jeu standard (9 broches)
- Boutons d'action rapide, manettes ou levier pour le changement de vitesse
- Panneau de contrôle pour faciliter l'utilisation sous Windows 95/98

FORMULA SPRINT

599F*

- 4 boutons d'action
- Manettes/leviers de freinage et de vitesse pour une action rapide
- Etau de fixation facile à installer et à enlever
- Panneau de contrôle pour faciliter l'utilisation sous Windows 95/98

THRUSTMASTER®

Available at PC World, Disons, Electronics Boutique, Game and other good retailers.

http://www.thrustmaster.com

Distribué en exclusivité par:
www.guillemot.com

* Prix publics généralement constatés.

Les spécifications et le contenu des produits sont susceptibles de changer sans préavis. Photos non contractuelles. Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

C'EST ROND, ÇA VIBRE ET ÇA COÛTE CHER!

CINQ VOLANTS RETOUR DE FORCE

Les jeux de voiture sont à la mode et les volants le sont donc aussi. De plus, il faut qu'ils vibrent pour une quête incessante vers le réalisme absolu. Pour être dans le vent, voilà cinq objets de pur plaisir qui vous soulageront efficacement le portefeuille.

Par Stéphane Kauffmann

QUE vais-je bien pouvoir offrir à mon PC pour Noël? Il est déjà tellement gâté avec tous ses équipements : son modem, son *joystick* et ses enceintes Dolby surround. Heureusement, les constructeurs de périphériques ont toujours de nouvelles idées pour nous faire dépenser de l'argent. Et là, il n'y vont pas avec le dos de la cuiller. Environ 1 500 F pour un accessoire de jeu, c'est quand même pas donné. Mais fourbes comme ils sont, ils s'attaquent à l'émotionnel du mâle français dans ce qu'il a de plus cher : son automobile. Il est vrai que jamais les courses de voitures n'ont été autant à la mode. Il en sort au moins une par mois et tout le spectre est couvert, du rallye futuriste à la simulation de F1. Histoire de pimenter le tout, on ajoute le retour de force. Si l'intérêt m'échappe encore sur les manettes de jeu, il est vrai qu'une simulation automobile s'y prête à merveille. Tous ceux qui ont essayé *Daytona* en salle d'arcade me comprendront.

Good vibrations...

Comme souvent, la technologie est en avance sur le logiciel. Pour l'heure, seule une poignée de jeux incluent le retour de force. Il est donc impératif que le volant fonctionne aussi bien avec un jeu traditionnel. Mais la situation va évoluer rapidement. Tous les jeux à sortir pour Noël intègrent la nouvelle technologie. La programmation des effets est facile et comme les deux normes, celle de Microsoft et celle d'Imersion, sont reconnues par DirectX 6, il n'y a pas de souci de compatibilité. *Need for Speed 3* est actuellement le seul jeu à intégrer de nombreux effets, paramétrables de surcroît. Vous ressentez la vibration du moteur en fonction du régime, de violents coups de volant sanctionnent chaque collision ou dérapage, et la nature du revêtement, terre, pavés et autres est fidèlement transmise au volant. Quant à *Ultimate Race Pro*, il est le seul jeu à gérer efficacement la dynamique physique. Lorsque vous dérapez, le volant tourne dans le sens contraire. Enfin, *Monaco Grand Prix* n'affiche que de petits effets, bien que très précis, comme le passage d'un rapport ou encore les vibreurs. Ces trois jeux nous ont servi de référence pour les tests.

Beau comme un camion

La décision d'achat repose souvent sur

● **Monaco Grand Prix: Un jeu qui exige un volant très précis.**

● **Logitech Wingman Formula Force.**

● **Guillemot Race Leader Force Feedback**

le *look* de l'objet. Peut-être est-ce futile mais qui souhaite défigurer son bureau avec une monstruosité ? Celui qui acquiert le Per4Mer Ultimate Racing Wheel. Qu'il est laid ! Non content d'afficher un *design* néo-stalinien, des compteurs factices du plus mauvais goût sont apposés sous forme d'autocollants, et tout cela pour la modique somme de 2 000 francs. Enfin, il paraît que tous les goûts sont dans la nature ! Le Race Leader Force Feedback de Guillemot n'est pas non plus une *pin-up*. Il est massif et fait un peu plastoc. Le Saitek, à l'image des manettes de la marque, affiche un *design high-tech* futuriste assez réussi, excepté le côté massif du volant. Le Sidewinder Force Wheel de Microsoft et le Sidewinder Formula Force de Logitech affichent, quant à eux, un *design* réussi. Ce sera une affaire de goût. Le Micrososft joue plutôt sur la sobriété alors que le Logitech affiche un *look* Ferrari avec le volant gainé de rouge.

Clic clac Microsoft

La fixation du volant est un aspect crucial du plaisir de jeu. Sans cesse, on monte et démonte le volant du bureau car lorsqu'on ne joue pas, il est plutôt difficile d'écrire avec un

Une voiture se pilote avec un volant, si, si !

Need For Speed 3 : actuellement le meilleur jeu à retour de force.

Per4Mer Ultimate Racing Wheel.

volant. Microsoft et Saitek on résolu le problème avec panache. On règle une fois pour toutes la vis de fixation, puis à l'aide d'un levier clip, il se fixe et se détache d'un geste. Vérifiez l'écart maximal si vous avez un bureau taillé dans un baobab centenaire, mais sinon ces volants s'adaptent même à des bureaux arrondis ! Le Microsoft se distingue encore par sa forme compacte qui prolonge les dimensions du volant. Le Logitech est également très compact mais se fixe de manière plus classique avec deux pinces solidaires du volant. C'est moins pratique mais ça fonctionne aussi bien. Le Guillemot et le Per4Mer misent sur des ventouses qui ne suffisent pas. En plus, vous pouvez utiliser deux pinces amovibles qui font un peu bricole.

Attention aux pieds et aux mains

L'ergonomie est une science à part et ne s'improvise pas. Microsoft a mis tout son *staff* d'ergonomes sur le coup et le résultat est en conséquence. Le pédalier, moins visible que le volant, est souvent négligé. Hors, rien de plus pénible que des pédales qui glissent ou obligent à garder le pied en l'air. Des petons de ballerine aux pieds de géant, tous seront à l'aise avec le pédalier Microsoft. De plus, la course est suffisamment longue pour être précise. Seule la résistance est trop molle. Sur le Per4Mer, les pédales offrent juste la bonne résistance pour une précision absolue. En revanche, la position est fatigante et la crampe guette au bout de quelques tours de circuit. Le Force Leader s'en sort bien avec une position correcte et une bonne précision. Le Saitek, s'il offre une bonne position, n'est pas franchement précis, avec une course des pédales trop molle et trop courte. La lanterne rouge, c'est curieusement le Logitech. On dirait qu'après le volant si classieux, il n'y avait plus de sous pour le reste. Les pédales trop petites n'offrent aucune sensation et du coup, il est impossible de doser correctement accélération et freinage. En revanche, le volant frise la perfection. Il ressemble à un vrai et il tombe parfaitement sous la main. Même le revêtement est très agréable au toucher. La précision est tout aussi excellente avec un point neutre extrêmement précis. Logitech utilise un système de force sans engrenage. Un câble enroulé autour de l'axe transmet la rotation. Ainsi, il n'y a pas cette sensation crantée quand on tourne le volant. Il en résulte une conduite très agréable dans les jeux non-retour de force. La précision dans *Monaco Grand Prix* est excellente. Dommage que l'intensité de la résistance et le retour au centre ne soient pas réglables. Le volant Microsoft est tout aussi efficace dans les jeux traditionnels. Seuls les engrenages entament un peu le plaisir. Le volant au revêtement particulièrement adhérent tombe parfaitement sous la main et sa précision est diabolique. Dans *Monaco Grand Prix*, c'est toujours avec le Microsoft qu'on réalise le meilleur chrono. Le volant Saitek est également agréable au toucher et sa forme est plaisante, un peu anguleuse à mon goût. En revanche, le point neutre est beaucoup trop mou avant l'attaque des moteurs. Il en résulte une précision plutôt moyenne. L'ergonomie du Race Leader est pour le moins surprenante. La position n'est pas naturelle et le volant trop haut

Microsoft Sidewinder Force Wheel.

sur le bureau. Le toucher est agréable et finalement la précision est plutôt satisfaisante. Si le premier contact choque, à l'usage on s'y fait. Enfin, le Per4Mer a dû être dessiné pour des mains de martien. La position est curieuse, presque comme dans un camion. Hors retour de force, le volant n'offre aucune résistance et s'avère donc inutilisable. Enfin, il ne manque pas de précision.

Il faut que ça vibre !

Le retour de force du Logitech est surprenant. Avec le système de câble, les effets sont de loin les mieux rendus d'autant qu'il utilise la technologie Imersion plus précise que celle de Microsoft. Passages de vitesses et vibreurs dans *Monaco Grand Prix*, régime moteur dans *NFS 3*, les plus petites variations sont perçues. En revanche, la puissance est bien trop faible. Dans Monaco avec les retours à fond, on ressent à peine les effets. C'est dommage mais visiblement, on ne peut pas tout avoir. Le Logitech, c'est le chocolat Lindt des volants Force Feedback. Le Guillemot, qui utilise également la technologie Immersion est le plus concluant. Les effets sont bien distincts et surtout, la puissance est au rendez-vous. Dans *NFS 3* c'est le volant qui s'en sort le mieux et procure les meilleures sensations. Le Per4mer est un monstre de puissance mais à un tel point que c'est limite injouable. De plus, il ne fonctionne pas avec *NFS 3*. Saitek utilise la technologie Microsoft et les effets sont corrects. Malheureusement, comme pour le Logitech, les forces sont trop faibles pour procurer de réelles sensations. Le Microsoft enfin a réussi une bonne alchimie. Les effets sont bien gérés distincts. Ils sont moins fins que sur le Logitech mais la puissance et les sensations sont correctes. Après le Guillemot, c'est sûrement le meilleur compromis.

Mais que sont mes économies devenues ?

Au final, la perfection n'est pas encore du monde des volants et il faudra accepter un compromis en fonction de la somme investie. Le Microsoft est le mieux fini, le plus précis et le plus homogène. Pas de réelles faiblesses et surtout un plaisir d'utilisation permanent. Un produit qui respire le sérieux et la solidité à un prix malheureusement en conséquence. Le Logitech, au niveau général du Microsoft, pèche par un pédalier bâclé. C'est d'autant plus rageant que personnellement, le volant du Wingman est celui que je préfère. Si vous jouez en chaussettes, pourquoi pas. Le Guillemot, même s'il fait un peu toc et plastoc, reste un bonne surprise. Il se situe dans une bonne moyenne et procure d'excellentes sensations en retour de force. Si on considère son prix, 990 francs, c'est une bonne affaire. Le Saitek pèche par un retour de force trop effacé et une précision très moyenne, mais la finition est bonne et ces défauts n'entravent pas trop la jouabilité. Quant au Per4Mer, vous l'aurez compris, il n'est pas envisageable. Un *look* et une finition rédhibitoires, inutilisable dans les jeux sans retour de force et un prix prohibitif, que dire de plus ? ■

● Saitek R4 Force Wheel

	Microsoft Sidewinder Force Wheel	Logiotech Wingman Formula Force	Guillemot Race Leader Force Feedback	Saitek R4 Force Wheel	Per4Mer Ultimate Racing Wheel
Prix	1 690 F	1 490 F	990 F	1 290 F	1 990 F
Jeux fournis	C.A.R.T M.T.M. 2	F1 Racing MotorHead	——	Interstate 76	Sega Rally Daytona
Look	Design	Classieux	Mastoc	Space	Fisher Price
Fixation	Très bien	Bien	Correct	Très bien	Correct
Ergonomie volant	Très bien	Très bien	Correct	Bien	Mauvais
Précision volant	Très bien	Très bien	Bien	Correct	Mauvais
Ergonomie pédalier	Très bien	Mauvais	Bien	Bien	Correct
Présicion pédalier	Bien	Correct	Bien	Correct	Très Bien
Qualité des effets de force	Bien	Très bien	Bien	Correct	Correct
Puissance du retour de force	Bien	Correct	Très bien	Mauvais	Très bien
Note	18	16	16	13	08

Greg aura toujours besoin de plus de puissance. Avec Your:)Ware, il en aura toujours assez !

Avec Your:)Ware, non seulement vous bénéficiez d'un nouveau moyen révolutionnaire pour acheter et configurer votre PC... mais vous avez aussi la certitude d'exploiter en permanence le dernier cri de la technologie ! C'est d'ailleurs ce qui a séduit Greg. Son Gateway G6-450XL sur mesure est paré à appareiller pour des milliers d'heures de jeux plus palpitantes les unes que les autres. Pentium II à 450 Mhz - le processeur le plus rapide de la gamme Intel -, disque dur très généreux, lecteur DVD, carte son et haut-parleurs de haute qualité, accélérateur graphique 3D Voodoo2™... rien n'a été laissé de côté. Greg dispose donc du top de la technologie actuelle. Et le plus beau, c'est que, grâce à Your:)Ware, il en sera de même demain ! Avec Your:)Ware, Greg règle son ordinateur, ses périphériques et logiciels par mensualités ultra légères. Et dans 2 ans, lorsqu'il ne pourra plus résister aux sirènes de la nouveauté, il fera reprendre son matériel et déduira le montant de la reprise du prix d'achat du dernier petit bijou de chez Gateway. Lequel sera bien sûr réalisé sur mesure, incroyablement rapide et excitant comme jamais !

intel inside pentium II

CARACTÉRISTIQUES DE VOTRE GATEWAY

G6-333C SE

- Processeur Intel® Celeron™ à 333 Mhz
- Cache L2 Full Speed 128 Ko
- Chipset AGP 440LX Intel®
- **SDRAM 64 Mo, extensible à 256 Mo**
- Disque dur ATA Ultra 3,2 Go, temps d'accès moyen 9,5 ms
- Lecteur de disquettes 1,44 Mo, 3,5"
- Lecteur de CD-ROM 90 ms 13X min/32X maxi
- ATI Rage Pro Turbo 4 Mo SGRAM Graphiques
- Carte audio Sound Blaster™ PCI 64V
- Haut-parleurs Altec® Lansing CCS100
- Winmodem® interne 56K*
- Moniteur 15" EV500, 0,28 dp, TCO-95[1]
- Boîtier format mini tour
- Clavier 105 touches
- Microsoft® Windows® 98, MS® IntelliMouse™
- Logiciel anti-virus McAfee, explorer Internet MS
- MS Home Essentials 98[a]

6 990 F (8 429,94 F TTC)
*Exemple de crédit : G6-333C SE – 8 429,94 F
Soit 20 mensualités de 466,68 F
Coût total du crédit : 903,66 F,
Coût total de l'achat à crédit : 9 333,60 F

G6-350

- Processeur Intel® Pentium® II à 350 Mhz
- Cache L2 512 Ko
- **Chipset AGP 440BX Intel**
- SDRAM 64 Mo 100 Mhz, extensible à 512 Mo
- Disque dur ATA Ultra 6,4 Go, temps d'accès moyen 9,5 ms
- Lecteur de disquettes 1,44 Mo, 3,5"
- **Lecteur de DVD-ROM III Toshiba™ et décodeur MPEG II**
- Accélérateur graphique 3D AGP *NVidia* Riva STB avec SDRAM 8 Mo
- Carte audio Sound Blaster PCI 64V
- Haut-parleurs Altec Lansing CCS100
- Winmodem interne 56K*
- Moniteur 17" EV700, 0,28 dp, TCO-95[1]
- Boîtier Desktop
- Clavier 105 touches
- MS Windows 98, MS IntelliMouse
- Logiciel anti-virus McAfee, explorer Internet MS
- MS Home Essentials 98[a]
- Pack de logiciels Gateway Arcadia, Source ou génie en herbe au choix

9 990 F (12 047,94 F TTC)
*Exemple de crédit : G6-350 – 12 047,94 F
Soit 20 mensualités de 666,97 F
Coût total du crédit : 1, 291,46 F,
Coût total de l'achat à crédit : 13 339,40 F

G6-450

- **Processeur Intel Pentium® II à 450 Mhz**
- Cache L2 512 Ko
- **Chipset AGP 440BX Intel**
- **SDRAM 64 Mo 100 Mhz, extensible à 768 Mo**
- Disque dur ATA Ultra 10 Go, temps d'accès moyen 9,5 ms
- Lecteur de disquettes 1,44 Mo, 3,5"
- **Lecteur de DVD-ROM III Toshiba et décodeur MPEG II**
- Accélérateur graphique AGP 3D SDRAM 8 Mo
- Carte audio Sound Blaster™ PCI 64V
- Haut-parleurs Boston Acoustics® BA635 5 Watts et caisson de basses 15 Watts
- Winmodem interne 56K*
- Moniteur 17" EV700, 0,28 dp, TCO-95[1]
- Boîtier format tour
- Clavier 105 touches
- MS Windows 98, MS IntelliMouse
- Logiciel anti-virus McAfee, explorer Internet MS
- MS Office 97 Small Business 2ème édition[f1] plus MS Encarta® (version américaine) et MS Money 97

12 990 F (15 665,94 F TTC)
*Exemple de crédit : G6-450 – 15 665,94 F
Soit 20 mensualités de 867,27 F
Coût total du crédit : 1 679,46 F,
Coût total de l'achat à crédit : 17 345,40 F

LE GATEWAY DE GREG

G6-450XL

- **Processeur Intel Pentium II à 450 Mhz**
- Cache L2 512 Ko
- **Chipset AGP 440BX Intel**
- SDRAM 128 Mo 100 Mhz, extensible à 768 Mo
- Disque dur ATA Ultra 13,6 Go, temps d'accès moyen 9,5 ms
- Lecteur de disquette LS-120 Mo SuperDisk™
- **Lecteur de DVD-ROM III Toshiba et décodeur MPEG II**
- Accélérateur graphique AGP 3D SDRAM 8 Mo
- **Accélérateur 3D Voodoo2 3 Dfx, 12 Mo**
- Carte audio Sound Blaster PCI 64V
- Haut-parleurs Boston Acoustics Media Theater™ 20 Watts et caisson de basses 30 Watts
- Winmodem interne 56K*
- Moniteur 19" VX900, 0,26 dp, TCO-95[1]
- Boîtier format maxi-tour
- Clavier 105 touches
- MS Windows 98, MS IntelliMouse
- Logiciel anti-virus McAfee, explorer Internet MS
- MS Office 97 Small Business 2ème édition[f1] plus MS Encarta® (version américaine) et MS Money 97

17 990 F (21 695,94 F TTC)
*Exemple de crédit : G6-450XL – 21 695,94 F
Soit 20 mensualités de 1 201,09 F
Coût total du crédit : 2 325,86 F,
Coût total de l'achat à crédit : 24 021,80 F

Nos prix varient régulièrement ; veuillez nous appeler pour obtenir les derniers tarifs.

[a]**MS Home Essentials 98** – MS Word 97 ; MS Works 4.5 ; MS Encarta® World Atlas® 98 ; MS Money 98 ; MS Puzzle Collection.
[f1]**MS Office Small Business 2ème édition** – MS Word 97 ; MS Excel 97 ; MS Outlook™ 97 ; MS Publisher 98 ; MS Financial Manager 98 ; MS AutoRoute™ Express Europe 98 et MS Money 97

Let's talk about your

0800 91 2784

Gateway™
www.gateway.com/fr

Salle d'exposition Gateway, 152 Boulevard Haussmann, 75008 Paris (Métro Miromesnil) **Heures d'ouverture** Lundi – Samedi 10h00 à 19h00
Gateway Europe • Clonshaugh Industrial Estate • Dublin 17 • Irlande • Hors de France métropolitaine tél : 00.353.1.797.3040 • Fax : 00.353.1.802.3000 • Faxback : 00.353.1.867.0400
Heures d'ouverture : 9h00 à 21h00 du lundi au vendredi, 9h00 à 18h00 le samedi

©1998 Gateway 2000 Europe. Tous droits réservés. Gateway, Your:)Ware, et le logo Gateway sont des marques déposées de Gateway 2000 Inc. Les logos Intel Inside et Pentium sont des marques déposées et Celeron est des marques déposées d'Intel Corporation. Toutes les autres marques et noms de produits sont des marques de fabrique ou des marques déposées de leurs sociétés respectives. Tous les ventes de produits sont soumises aux termes et conditions standards (disponibles sur demande) et aux garanties limitées de Gateway 2000 Europe. Les prix et les configurations peuvent être modifiés sans préavis. Tous les prix sont indiqués en francs français, ils n'incluent pas les frais de transport. Les logiciels et périphériques cités ci-dessus ne sont vendus qu'avec un PC Gateway. Les logiciels et/ou matériels livrés avec les produits Gateway 2000 sont personnalisés pour en optimiser le fonctionnement. En conséquence, ils peuvent être légèrement différents dans leur fonctionnalités, performances ou compatibilité des versions vendues dans le commerce. Pour mesurer les moniteurs, l'industrie utilise la norme standard CRT. La zone de visualisation exacte peut donc être approximativement de moins 1,2". *Capacité de traitement maximum. Les performances peuvent varier en fonction des conditions locales. *Le matériel Gateway est conforme au Test de Conformité Century SC795 V4.0 de Microsoft. Reprise possible du premier jour des 24ème mois ou dernier jour du 49ème mois de la livraison de votre produit Your:)Ware. La reprise du crédit est possible uniquement en cas de rachat d'un produit Gateway. Gateway donne la valeur moyenne du produit Your:)Ware dans les conditions choisies par Gateway, utilisant **le guide des PC d'occasion ZIFF-Davis** du moment (www.zdnet.fr/echo/coca.) ou tout autre standard industriel raisonnable similaire choisi par Gateway. D'autres termes et conditions sont appliqués. Pour tout renseignement, appelez notre Numéro Vert. Commentaires pour toute personne agée d'au moins 17 ans. Notre logo ayant changé, le système que vous recevrez pourra être différent de celui qui est montré ici.

Sous réserve d'acceptation de votre dossier par Franfinance et dans la limite de votre réserve disponible (TEG Maximum 17,76%). ** Exemple: pour un achat de 13 000 F, vous réglez 10 mensualités de 1 371,83 F – Coût du crédit : 718,31 F - Coût total de l'achat à crédit : 13 718,31 F - TEG:11,88% (hors assurances facultatives) au 01/10/98. Frais de port non compris.

19 POUCES: L'APRÈS HITACHI

COMPARATIF DE HUIT ÉCRANS ET SIX TUBES

Il y a quelques mois, sortaient les 19 pouces. Ces premiers moniteurs étaient tous équipés d'un tube Hitachi. La plupart des fournisseurs de tubes travaillaient d'arrache-pied pour sortir un produit capable de faire concurrence au géant nippon.

Par Bruno Gasnier

AUJOURD'HUI, Hitachi n'est plus le seul fournisseur de tubes 19 pouces du marché. Aussi, comme nous avions testé la première mouture des moniteurs 19 pouces, il était normal que nous mettions ces nouveaux produits en compétition. Afin de garder une cohérence aux tests, nous avons remis les deux écrans Hitachi face à leurs rivaux.Cela ne fait aucun doute, Hitachi reste la référence en matière de 19 pouces. On peut juste se demander si la différence de 600 francs, entre le 751ET et le 752ET, pour 80 pixels supplémentaires en horizontale est réellement justifiée. Derrière, *ex æquo* au classement et entre les deux Hitachi en terme de prix, le Mitsubishi et son tube extra-plat propriétaire pousse très fort. Nous avons également apprécié le Nokia, sa petite taille, sa remarquable ergonomie et son tube Matsushita.Juste après, en terme de qualité, on trouve le Sony de chez Sony, et le ViewSonic, équipé d'un tube Panasonic. Personnellement, j'ai une petite préférence pour le premier qui, de surcroît, est moins cher. Le NEC, avec son tube Toshiba, est sans aucun doute plein de qualités, mais son prix est franchement dissuasif. Enfin, le nouveau Philips, équipé en Hitachi et susceptible de pousser sa résolution jusqu'à 1 800 x 1 350 en 85 Hz, nous a franchement déçus. ■

QUELQUES REMARQUES

Si la plupart des moniteurs proposent des résolutions avoisinant les 1600 x 1200, sachez que dans ces diagonales, un meilleur confort s'obtient à 1280 x 1024 dès 75 Hz. Notez que tous les écrans ont accepté de bonne grâce les 85 Hz, garants d'une bonne stabilité d'image.
Par ailleurs, la plupart des écrans sont équipés de deux entrées: DB 15 et BNC. Seuls les Hitachi, le NEC et le Nokia font exception à la règle.

HITACHI CM751ET ET CM752ET

Les CM751ET et CM752ET sont les références puisqu'ils sont toujours équipés du tube Hitachi des premiers 19 pouces. Peu de différences entre ces deux écrans, mis à part un affichage plus fin qui passe de 1 600 x 1 200 pour le CM751ET à 1 600 x 1 280 pour le CM752ET. Évidemment, ce gain de performance se monnaie et on constate une différence de prix d'environ 600 francs. Dans les deux cas, l'image occupe la tatalité de la dalle presque sans moirage. En 1 600 x 1 200, la netteté est correcte.pour les petites palices, superbe pour le reste. Les contrastes sont parfaits et il reste possible de jouer sur les réglages. Les couleurs, quant à elles, sont lumineuses. Les boutons, très accessibles, commandent des paramètres des plus complets. Le seul problème de ces écrans est une dalle peut-être un peu trop brillante. Du coup, si elle magnifie l'image, elle est aussi très sensible aux parasites lumineux qui fatiguent la vue. Enfin, la taille conséquente de la caisse implique un grand espace de travail.

NEC: MULTISYNC E900+

Le E900+ est un bien bel objet, mais trop volumineux et inaccessible en terme de prix. Même s'il est plutôt net en 1 600 x 1 200, même si l'image est superbe, contrastée, lumineuse, avec une moire présente mais acceptable, il me semble que le prix du MultiSync E900+ n'est pas justifié. Il est vrai que NEC s'adresse peu à une clientèle grand public. Reste un menu aisément accessible et intuitif. En revanche, l'ergonomie est discutable. Ce ne sont pas les boutons qui sont en cause. Il sont correctement placés en façade et en nombre suffisant pour naviguer et paramétrer facilement. En revanche, leur taille est insuffisante pour les gros doigts gourds de l'homo informaticus mâle.

MITSUBISHI: DIAMOND PRO 900U

Superbe écran plat, au design agréable et compact, basé sur la technologie Trinitron, revisitée par Mitsubishi. Ni trop brillant, ni trop mat, ce tube haut en couleur se présente comme le vrai concurrent du Hitachi. Quelle que soit la résolution, on obtient une image remarquable de pureté avec des photos. Les réglages sont très complets et le menu, s'il n'est pas vraiment ergonomique, avec les 4 boutons qui le pilotent depuis la façade, est particulièrement intuitif. À l'arrière, on trouve des connexions DB 15 et BNC pour la liaison avec la carte vidéo, ainsi que quatre prises USB.

NOKIA: 446XS

Ceux qui aiment les images un peu denses, voire un peu mates, vont être servis. Cela dit, cette particularité du 446XS n'entame en rien la qualité de la restitution. En 1 600 x 1 200, la netteté est au rendez-vous, même pour les tautes petites polices. Par ailleurs, la simplicité d'utilisation est tout aussi impressionnante. Quatre boutons sont situés sur le côté de l'écran et un en façade. Deux corrigent instantanément la luminosité et le contrastè. Celui de la façade autorise l'accès au menu, tandis que le dernier permet la navigation et le réglage. Du grand art... Natans aussi la compacité de l'appareil et son look vraiment sympa. Le tout pour un prix abordable.

VIEWSONIC: PS790

16

Une image dense, colorée, lumineuse et contrastée pour cet écran compact qui reste dans une gamme de prix abordable. La restitution est peut-être un peu brillante et n'a pas fait l'unanimité chez les collègues. Certes, il n'est pas complètement plat, mais sa courbure reste tout à fait acceptable. Par ailleurs, on constate peut-être un léger effet de maire qui s'estompe difficilement malgré les corrections possibles. Les réglages sont très complets et leur ergonomie est acceptable. Enfin, malgré la petite taille du moniteur, le design a su rester léger. Le PS790 reste un bon compromis.

PHILIPS: BRILLANCE 109 MP

Le 109 S m'avait laissé sur ma faim, le 109MP aussi. L'appareil est lui aussi affligé d'un effet de moiré assez important dont les deux corrections, si elles sont poussées à fond, dégradent la netteté, sans réellement corriger le problème. Par ailleurs, l'image est moins éclatante que celle du Mitsubishi. Reste les connexions DB 15 et BNC, les entrées audio pour une source extérieure et un micro ainsi que les enceintes intégrées. Celles-ci restituent un son très moyen malgré une correction possible dans le menu "OSD", dans lequel on notera tout de même une ergonomie remarquable. En effet, les déplacements s'y effectuent via une molette qui sert aussi à régler les fonctions.

14

SONY: MULTISCAN 400PST

Une dalle presque plate et légèrement mate donne une densité particulière à l'image. Celle-ci est colorée et parfaitement nette, petite polices incluses, même en 1 600 x 1 200. Mais cette netteté n'est pas immédiate et on doit attendre que le tube chauffe pour atteindre ses pleines possibilités. Le menu, auquel on accède par un bouton, est très complet et comprend même un zoom. L'ergonomie en est parfaite et l'intuitivité est au rendez-vous. On s'y déplace et on effectue les ajustements à l'aide de quatre boutons fléchés. Seul défaut du 400PST, son encombrement. En revanche, les inconditionnels de Sony apprécieront le prix tout doux qui le situe en bonne place.

16

Constructeurs	Références	Tube	Résolution maxi en Hz	Note	Prix, moins de
NEC	MultiSync E900+	Toshiba/Nec	1 600 x 1 200 à 75 Hz	15	8 000 F
Hitachi	CM 751 ET	Hitachi	1 600 x 1 200 à 75 Hz	18	6 300 F
Hitachi	CM 752 ET	Hitachi	1 600 x 1 280 à 75 Hz	18	6 900 F
Mitsubishi	Diamond Pro 900u	Mitsubishi	1 600 x 1 200 à 75 Hz	18	6 700 F
Philips	Brilliance 109 MP	Hitachi	1 800 x 1 350 à 85 Hz	14	6 800 F
Nokia	446 XS	Matsushita	1 600 x 1 200 à 75 Hz	17	6 400 F
Viewsonic	PS 790	Panasonic	1 600 x 1 200 à 75 Hz	16	6 500 F
Sony	Multiscan 400PS	Sony	1 600 x 1 200 à 75 Hz	16	6 300 F

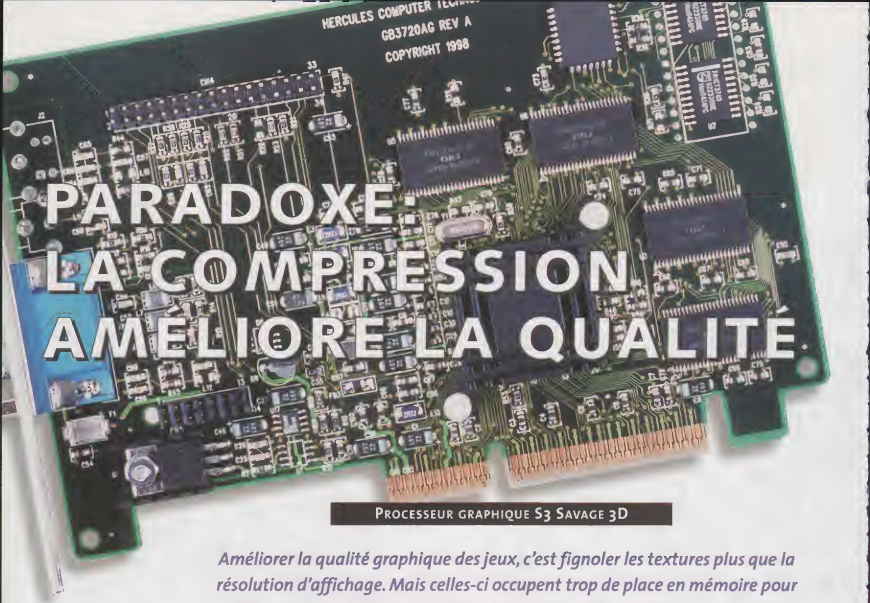
Avec Club-Internet plus vous êtes nombreux, plus vous êtes unique.

Club-Internet **Le club le plus ouvert de la planète.**

Ce qu'était Woodstock hier, c'est l'Internet aujourd'hui. La même alchimie entre des milliers d'hommes et de femmes qui s'expriment ensemble, tout en préservant leur identité, et leurs idées. Nous, Club-Internet, nous faisons tout pour simplifier l'accès de ce réseau mondial pour tous, et le rendre le moins cher possible **(77F par mois)**. C'est dans la tradition d'universalité de **Hachette** et du groupe **Lagardère** auxquels nous appartenons. Et en plus, nous apportons à nos abonnés des services personnalisés qui facilitent leur expression individuelle. Pour être sûr qu'au milieu de la fête, c'est bien vous qu'on entendra.

www.club-internet.fr

Rejoignez-nous maintenant et bénéficiez d'un kit de connexion et d'un mois d'abonnement gratuits. PRIX APPEL LOCAL N°AZUR 0 801 800 900



PARADOXE : LA COMPRESSION AMÉLIORE LA QUALITÉ

PROCESSEUR GRAPHIQUE S3 SAVAGE 3D

Améliorer la qualité graphique des jeux, c'est fignoler les textures plus que la résolution d'affichage. Mais celles-ci occupent trop de place en mémoire pour qu'elles soient utilisées par dizaines de Mo. Début de solution avec la dernière technologie développée par S3, le S3TC.

Par Marc Prieur

S3 revient en force sur le marché des processeurs graphiques 2D et 3D avec le Savage 3D. Ce dernier utilise un *bus* 64 bits pour communiquer avec sa mémoire (de la SGRam ou de la SDRam 125 MHz). En interne, ce sont deux *bus* de 64 bits qui assurent le rendu simultanément. Le *chip* supporte une bonne partie des derniers effets à la mode (*bump mapping* inclus) et gère la lecture DVD de manière semi-matérielle. Il devient alors possible de regarder le dernier Coppola sans pour autant posséder un Pentium II 350 MHz.

Mais, le Savage 3D est limité à « seulement » 8 Mo de mémoire vidéo. Par ailleurs, tout comme la Banshee et contrairement à la Riva TNT, le *dual-texturing* n'est pas effectué en une, mais en deux passes ; d'où un écart qui pourrait se creuser lorsque les jeux utiliseront cette fonction. C'est notamment le cas pour *Quake II* ou *Unreal*. Les performances du *chip* en 2D comme en 3D sont de bon niveau, avec des scores approchant ceux d'une Voodoo 2 en 3D. Mais la véritable nouveauté du Savage 3D, c'est le S3TC, pour « S3 *Texture Compression*». Ce nom dissimule une technologie de compression des textures, qui autorise une substantielle réduction de taille de ces dernières (jusqu'à 1/6e de la taille d'origine), tout en conservant une excellente qualité de restitution. Cerise sur le gâteau, le ST3TC permet une amélioration notable des performances.

Un affichage 3D plus véloce

L'AGP permet de stocker le surplus de textures en mémoire vive, à une vitesse variant de 512 Mo/s à 800 Mo/s selon le *bus* (66 ou 100 MHz). Mais, par rapport aux mémoires locales des cartes vidéo, qui ont des débits dépassant le gigaoctet, cela constitue encore un goulot d'étranglement. Or, en stockant des textures compressées en mémoire centrale à la place de textures non compressées, on augmente artificiellement le débit. Avec une compression de 1/6e on obtient, en théorie, un transfert de 4,8 Go/s.

Mais les gains ne se situent pas qu'au niveau de la mémoire centrale. En effet, en compressant les textures stockées en mémoire locale, on libère de l'espace qui pourra servir au Triple Buffering. En réservant 3 zones mémoire, au lieu de 2 pour le stockage des images déjà calculé avant leur affichage, le Triple Buffering permet d'éviter le temps d'attente du processeur graphique 2D/3D. En contrepartie, bien sûr, il faut 50 % de mémoire supplémentaire par rapport au classique Double Buffering.

Une qualité accrue

Comme d'habitude, pour tirer parti de cette technologie, les jeux doivent être optimisés. Pour l'instant, aucun jeu ne sait vraiment utiliser les possibilités du S3TC ;

LES CARTES

La première carte que nous avons pu tester est la Hercules Terminator Beast. Jusque-là, aucun problème... Sauf que cette carte n'est pas distribuée en France ! Heureusement des constructeurs devraient distribuer des cartes à base du S3 Savage dans notre beau pays. Ce pourrait être le cas de STB et de Diamond notamment, avec des prix variant de 700 à 800 F environ.

● **Une progression qui en dit long sur les possibilités du Savage et de sa technologie S3TC.**

sauf les deux niveaux spéciaux pour *Quake II* et *Unreal* développés par S3, qui utilisent des dizaines de Mo de textures. Le résultat est stupéfiant. Le nez contre le mur, on aperçoit des détails que l'on ne voyait pas de loin, comme une inscription ou encore un marbre parfait. La scène utilisée pour *Unreal* n'utilise pas moins de 200 Mo de textures 24 bits lorsqu'elles ne sont pas compressées. Reste qu'après la compression, il est quand même nécessaire de posséder environ 40 Mo de mémoire centrale pour les stocker, en sus de la mémoire vive nécessaire au système d'exploitation et au moteur du jeu en lui-même.

Faut pas en abuser

Si on active l'usage automatique du S3TC, les résultats sont actuellement plutôt aléatoires. Ainsi, dans *Quake II*, toutes les textures sont compressées et archivées sur le disque dur avant le lancement du niveau, et cela peut prendre du temps ... De même, les textures dynamiques générées en temps réel par le jeu seront alors calculées à la volée ; d'où une perte de performance.
Reste que cette technique devrait prendre de l'ampleur avant fin 1999. D'autant plus que le S3TC est maintenant la technologie standard de compression de textures dans DirectX 6.0. C'est donc une technologie ouverte et en 1999, d'autres processeurs graphiques 2D/3D devraient l'intégrer, comme le successeur du Riva TNT chez nVidia et du Rage 128 chez ATI. En attendant les *drivers*, d'autres cartes pourront toujours intégrer une compatibilité *software* (*via* le *driver*), mais la compression s'effectuera par le processeur central en lieu et place du processeur graphique, d'où une perte évidente d'efficacité... ■

De près ou de loin, une qualité photo dans les jeux!

Performances relevées en 800*600 16 Bits

	Quake II		Incoming		Forsaken		Tonic Trubie		Combat Flight Sim	
Carte	P II 233	P II 400	P II 233	P II 400	P II 233	P II 400	P II 233	P II 400	P II 233	P II 400
Diamond 3Dfx 2	50 s	56,5 s	43 s	57,2 s	91,3 s	95,4 s	33 s	56 s	35,6 s	55,6 s
Hercules Savage 3D	34,9 s	37,3 s	40,4 s	55,2 s	86,5 s	89,6 s	46 s	50 s	32,2 s	52,6 s

ENCEINTES USB : PROGRÈS OU MARKETING ?

Après avoir mijoté dans d'obscures marmites pendant deux ans, les périphériques à la sauce USB commencent à pointer leur nez. Mais lorsque l'on voit le résultat avec les enceintes, on est en droit de se demander si cette sauce-là est bien accommodable à tous les plats.

Par Philippe Ramelet

● L'objet du délit !

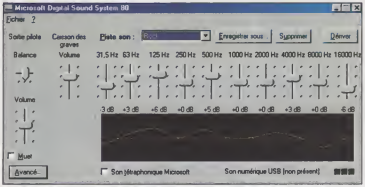
EN cette fin d'année, la plupart des constructeurs d'enceintes ont mis leurs produits à la mode USB. Jusqu'ici, pour avoir du son sur PC, il fallait posséder une paire d'enceintes mais aussi et surtout une carte son. La qualité des deux composants ayant une incidence égale sur la restitution audio de l'ordinateur. Avec les enceintes USB, ce temps est révolu ; en effet, celles-ci se passent désormais de carte sonore. Cette option technologique pourrait, *a priori*, nous ravir, une économie étant toujours la bienvenue.

Le principe de fonctionnement est simple. Les enceintes permettent le passage des signaux sonores directement d'une application ou d'un CD-ROM vers le port USB, *via* la carte mère et non plus par la carte son. Par ailleurs, grâce à la connexion USB, il suffit de brancher les enceintes sur un ordinateur allumé pour que celles-ci soient automatiquement reconnues et installées par Windows 98. Enfin, le pilotage et le paramétrage se font désormais à partir du PC lorsqu'une interface est fournie par le constructeur.

La mariée était trop belle

De prime abord, on se laisserait bien séduire. Mais attention, le temps de jeter nos bonnes vieilles SB 16 n'est peut-être pas encore venu. En effet, parmi les enceintes que nous avons testées, aucune d'entre elles ne suffit pour équiper un PC d'une manière satisfaisante Pour commencer, leur taux d'utilisation du processeur est franchement supérieur à ce que l'on observe avec une carte son ISA ou PCI et des enceintes classiques, les performances baissent en effet de 40 % par rapport à une Sound Blaster 128 PCI. Sous *Incoming* par exemple, on passe de 72 images par seconde avec une SB 128 PCI à 43 images par seconde avec les DSS 80 de Microsoft. Cette déperdition de performances s'explique par le fait que c'est au processeur d'assurer la partie audio de l'application, tâche jadis accomplie par la carte son. Moralité, pour ce qui est du jeu ou toute autre application gourmande en ressources, la carte son est toujours de rigueur.

Exit les joueurs. Quant aux créatifs et autres musiciens du dimanche, ils ne seront pas mieux servis. En effet, avec des enceintes USB seules, il est impossible de réaliser le moindre enregistrement, car elles ne possèdent pas d'entrée audio. Vous ne pourrez donc pas enregistrer de CD audio, ni même brancher de microphone. Ce dernier point peut paraître anodin mais il ferme votre PC à toute application comme la reconnaissance vocale ou la téléphonie. Enfin, pour ce qui est du MIDI, on atteint le niveau de la SB 16, ce qui n'est pas précisément une avancée technologique. Un tableau général bien peu idyllique qui a de quoi en décourager plus d'un. Et c'est fort dommage, car la qualité sonore de ces enceintes est plutôt supérieure à la moyenne, notamment pour les DSS 80 qui offrent tout de même un son irréprochable. Mais il reste leur coût trop élevé. On peut en effet trouver une carte sonore comme la SB Live, accompagnée d'enceintes de qualité, pour un prix bien plus avantageux. Vous pouvez également utiliser ces enceintes avec une carte son, mais le prix devient franchement prohibitif. ■



● Les enceintes Microsoft se pilotent aussi depuis le PC à l'aide d'une interface.

LCS 1040 DE LABTEC

Pour surfer sur la nouvelle vague des enceintes USB, Labtec propose entres autres les LCS 1040. On reste ici dans la simplicité puisqu'elles ne comportent pas de caisson de basses. Ce petit point faible les rend toutefois bien plus accessibles que leurs concurrentes. Côté installation, on ne rencontre bien sûr aucun obstacle, il suffit de brancher et ça marche comme sur des raulettes. Il ne reste plus qu'à faire péter les watts. Enfin, du moins, les petits 2 x 5 watts qu'offrent les LCS 1040, car même poussées au maximum, ces enceintes n'ont vraiment pas de quoi vous rendre sourd. Amateurs de "gras" son, passez votre chemin. La qualité sonore est par contre tout à fait acceptable. Bien entendu, les graves ne sont pas très profonds mais demeurent toutefois à un bon niveau pour des enceintes sans caisson de basses. Les aigus, quant à eux, ressortent parfaitement bien et le son en général est présent. Pour le MIDI, on reste au niveau d'une SB 16, ni plus ni moins. Pour ce qui est de l'utilisation processeur, les LCS 1040 se situent dans la moyenne de leurs consœurs, rien à dire de ce côté-là. Il est dommage que Labtec n'ait pas jugé bon d'accompagner ces enceintes avec une interface maison pour les piloter à partir du PC. Du coup les réglages se limitent en effet à deux molettes sur les enceintes pour les aigus et le volume. En bref, même si l'on n'atteint pas ici des sommets de qualité sonore, les LCS 1040 ont au moins le mérite d'être proposées à un prix raisonnable.

DSS 80 DE MICROSOFT

Avec les DSS 80, Microsoft enrichit sa gamme jusqu'ici plutôt prestigieuse de périphériques. Et à première vue, le produit a tout pour satisfaire le client. Les deux petits satellites de 16 watts, peu encombrants, sont accompagnés d'un caisson de basses très sobre, dégageant une puissance de 44 watts. Côté installation, l'USB fait évidemment des miracles. Il suffit de brancher le câble USB, l'ordinateur allumé, et les enceintes sont reconnues automatiquement. Pour ce qui est du son, les esgourdes les plus exigeantes seront ravies, sauf pour le MIDI peut-être, où l'on atteint un niveau légèrement supérieur à une SB 16. Pour le son audio, par contre, la qualité sonore obtenue est tout simplement fantastique. La profondeur des graves est impressionnante, les aigus ressortent parfaitement et le son en général bénéficie d'une présence exceptionnelle. De plus, le Microsoft Surround Sound permet de simuler un véritable son surround sur seulement deux satellites. Tout cela est bien sûr paramétrable à volonté, puisque le pilote des enceintes comporte un égaliseur graphique à dix bandes qui permet de programmer des profils d'égalisation. Il est donc possible d'optimiser le son pour les jeux ou pour différents genres musicaux. Enfin, son taux d'utilisation processeur reste raisonnable, du moins pour un périphérique USB. Toutefois ce tableau idyllique comporte une ombre de taille : en effet, on regrettera le prix des DSS 80 qui résorbe largement l'économie de la carte son et qui dépasse même les limites du raisonnable. Surtout pour un périphérique qui ne permet aucun enregistrement. Pour 600 francs de moins, les concurrents proposent des enceintes encore plus performantes.

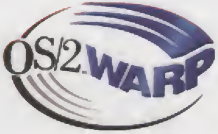
DSS 350 DE PHILIPS

Ces enceintes Philips sont parmi les premières à avoir adopté la connexion USB. Leur installation ne pose donc pas de problème majeur, il suffit de les brancher ordinateur allumé et Windows les reconnaît illico presto et installe les pilotes automatiquement sans que l'on ait à redémarrer. À noter toutefois que le constructeur ne fournit pas d'interface maison sous Windows 98 pour piloter les enceintes à partir du PC. Côté son, la qualité est bien au rendez-vous sans toutefois atteindre des sommets. Le MIDI est tout au plus au niveau d'une SB 16. Pour les .WAV, le son est correct mais pas époustouflant. Si les aigus sont bien rendus par les satellites, il n'en est pas de même pour les graves restitués par le Subwoofer. Ces derniers manquent en effet de profondeur et d'enveloppe et le caisson de basses a tendance à saturer beaucoup trop vite. Ce gros défaut sera toutefois en partie rattrapé par l'Incredible Surround. Il suffit en effet de presser un petit bouton pour que le son prenne une toute autre ampleur et bénéficie d'une présence accrue, ce qui est fort bienvenu, vu les performances de base de ces enceintes. Pour continuer ce tableau plutôt mitigé, les DSS 350 ne sont pas les plus économes en ressources processeur ; on aurait bien aimé voir ces enceintes se démarquer dans une catégorie. En bref, avec un prix avoisinant les 1 000 francs, on ne retrouve pas trop l'économie faite sur la carte son ni même un gain notable en qualité.

Constructeurs	Références	Puissance	*Incoming* (taux utilisations processeur)	Prix, moins de	Note
Microsoft	DSS 80	2 satellites 2 x 16 watts, un caisson de basses 44 watts	45 fps	1 900 F	12
Philips	DSS 370	2 satellites 2 x 1 watt, un caisson de basses 30 watts	43 fps	1 000 F	10
Labtec	LCS 1040	2 satellites 2 x 5 watts	45 fps	600 F	13

LES OS ALTERNATIFS

*Amis lecteurs de **PC FUN**, soyez HEUREUX et vénérez le Grand K. qui exauce vos vœux les plus secrets. Désormais, vous retrouverez chaque mois dans **PC FUN** des infos sur les systèmes d'exploitation alternatifs pour PC, c'est-à-dire tout ce qui n'est pas Microsoft.*



OUI, un PC marche très bien sans Windows. Cependant, soyez prévenu, l'accès à ce nouveau monde réclame souvent de la persévérance, que ce soit au niveau de l'installation, du manque de pilotes ou de la recherche d'applications. Malgré tout, c'est une aventure passionnante à tenter. Pour cette première fois, nous allons juste vous présenter un panorama rapide de ces systèmes : à partir du mois prochain, nous essayerons de vous présenter principalement des *news* et des logiciels marquants.

Les célébrités !

Trois systèmes d'exploitation "alternatifs" sortent du lot actuellement : OS/2 WARP, Linux et BeOS. Petit tour rapide :

OS/2 WARP, créé par IBM et Microsoft en 1987, était destiné à être le remplaçant du couple DOS/Windows. En cours de route, Microsoft s'est ravisé et s'est lancé dans l'aventure NT, pendant que IBM a continué seul sur la route (Ndlr : Toute la sainte journée ?). Puis OS/2 WARP a été rattrapé par Windows 95 et 98 au niveau des fonctionnalités. Malgré tout, c'est un système fiable et convivial, grâce entre autres à son interface orientée objet (Ndlr : Et il plante moins ?).

Linux, lui, est un petit peu la *success story* du Net. Créé par Linus Torvalds comme simple projet universitaire, il s'est depuis développé de façon spectaculaire pour devenir l'un des Unix les plus prisés du moment. Et pour cause : Linux est gratuit, disponible sous forme de code-source, et évolue à une vitesse prodigieuse. D'autant que, en tant qu'Unix, il se trouve être d'une solidité à toute épreuve. Malheureusement pour le néophyte, il s'avère d'une convivialité un petit peu... spartiate.

Soyez Be

BeOS, petit dernier de la famille, est développé par Be Inc., société créée par Jean-Louis Gassée, ex-P.-D.G. d'Apple France. Orienté résolument multimédia en temps réel, il est doté d'une interface belle et très intelligemment conçue. Il est extrêmement rapide et assez facile à programmer. Par contre, étant toujours en développement sur plate-forme Intel, les versions que nous avons connues jusqu'alors ne sont compatibles qu'avec assez peu de périphériques (pas de SCSI ou de carte graphique AGP par exemple). Mais cette situation devrait changer sous peu ! Cette petite présentation, destinée aux petits nouveaux, est bien entendu trop rapide. Néanmoins, dans les mois qui viennent, nous reviendrons plus précisément sur chacun de ces produits.

Reste qu'il existe d'autres OS méconnus comme FreeBSD, New Deal Office 98, Geos, Nextstep, etc. Pour en savoir plus, il suffit d'aller sur Yahoo à l'adresse suivante :

http ://dir.yahoo.com/Computers and Internet/Software/Operating Systems/ ■

J.V.

LES SITES WEB INDISPENSABLES

IBM OS2/WARP
http ://www.software.ibm.com
Linux
http ://www.linux.org
BeOs
http ://www.be.org

● BeOS est plutôt orienté multimédia.

À VOUS MAINTENANT

Vous avez assez râlé parce qu'on ne parlait pas de Linux et autres BeOS... Maintenant, c'est à vous de prendre la parole pour nous dire ce que vous souhaitez. Pour cela, il suffit de nous envoyer un petit mail à l'adresse suivante : villeret@pobox.com . Et qu'ça saute !

miroVIDEO

Après montage et trucage, offrez la cassette vidéo de vos vacances :

... à vos parents...

... et à vos amis !

La magie du montage vidéo pour tous.

www.pinnaclesys.com

Je souhaite recevoir une documentation plus détaillée sur miroVIDEO Studio 400

Nom, prénom : ..... *Société :* .....

Adresse : .....

.....

Code postal : ..... *Ville :* .....

Fax : ..... *e-mail :* .....

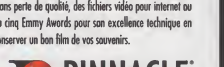
PINNACLE Systems : 99-101, rue Pierre Sémard 92324 Châtillon Cedex

miroVIDEO STUDIO 400

Réalisez le film de vos meilleurs moments grâce au studio 400. D'un simple clic de souris, truquez et montez vos vidéos en un instant. Studio 400 enrichit votre créativité de 150 transitions fantastiques, agrémentées de 300 effets de titres. Studio 400 se connecte directement sur votre PC (aucune carte à installer). Il utilise la dernière technologie de Microsoft : Direct show qui vous permet de visualiser directement votre montage et les effets dès que vous les créez. Prêt à restituer ? Studio 400 est la seule solution externe qui vous offre des K7 vidéo sans perte de qualité, des fichiers vidéo pour internet ou pour vos e-mails. Pinnacle systems a déjà reçu cinq Emmy Awards pour son excellence technique en vidéo. Essayez et découvrez la simplicité de conserver un bon film de vos souvenirs.

1790 Frs ttc.

Pour plus d'informations,
contactez-nous au : 01 46 12 03 12
Fax : 01 46 12 03 13
ou visitez notre site web :
www.pinnaclesys.com



* Voyez ce que vous imaginez

LA VIDÉO PAS CHÈRE AU PINACLE

Par Bruno Gasnier

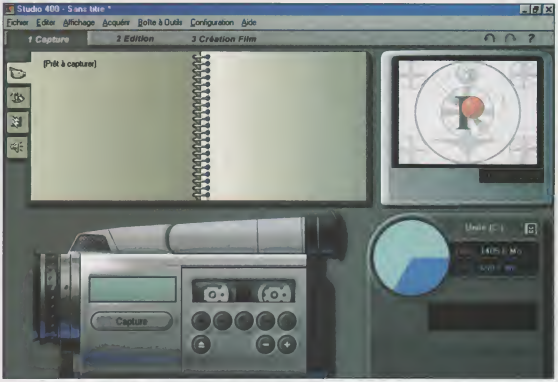
Le boîtier externe míroVideo Studio 400 est une solution de montage vidéo grand public. Aussi abordable en terme d'utilisation que de finances, il représente un choix intéressant pour les amateurs qui ne disposent pas d'un ordinateur très puissant.

LES passionnés de montage vidéo informatisé se souviennent sans aucun doute du míroVideo Studio 200 de Pinnacle. Grâce à ce boîtier externe, connecté à un port parallèle, le montage vidéo devient possible avec un 486, sans numérisation préalable, le tout avec une simplicité remarquable. Il suffit de posséder un Caméscope et un magnétoscope de salon. Les magnétoscopes, source et cible, sont pilotés par le boîtier, soit par câbles, soit par infrarouge. Par l'intermédiaire d'un logiciel, le míroVideo Studio 200 repère les séquences présentes sur la bande source et les matérialise par une vignette sur l'ordinateur. Dès lors, à l'aide d'un simple glissé/déplacé, on monte les séquences dans l'ordre désiré en y intercalant des effets de transition générés par le boîtier. Il ne reste plus qu'à valider le montage. L'ordinateur se charge de tout et transfère la séquence montée sur le magnétoscope cible.

Studio 400 : la 2e version

Mais, malgré ses qualités, le míroVideo Studio 200 souffre de petites carences. Ce sont celles-ci que Pinnacle a souhaité résoudre en proposant une version encore plus aboutie de son produit avec la studio 400.Le principal reproche adressé au modèle précédent concerne le manque de visibilité quant au montage final. Les séquences n'étant pas numérisées et les effets de transition étant gérés par le boîtier, l'utilisateur n'était pas en mesure de visualiser la totalité du document avant que celui-ci ne soit finalisé sur le magnétoscope cible. Par ailleurs, le míroVideo Studio 200 avait les inconvénients de ses avantages. Il n'autorisait pas la numérisation du film, même en basse résolution, par exemple pour illustrer un site Web.

C'est pourquoi le míroVideo Studio 400 permet désormais l'acquisition des séquences présentes sur la bande originale. La numérisation s'effectue en 160 x 120 pixels, de 6,5 à 12,5 images par seconde, en fonction de la puissance de l'ordinateur. De cette façon, une heure de film peut être stockée sur 150 Mo. Certes, la qualité des fichiers .AVI ainsi générés n'est pas excellente, mais elle suffit largement pour les applications évoquées précédemment et rappelons que la numérisation n'est pas la vocation du Studio 400.

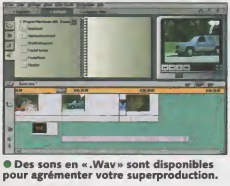


● **Phase 1 : la capture des séquences. On appréciera l'interface, belle et ergonomique.**

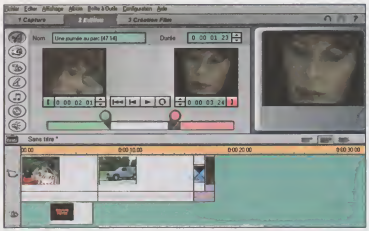
Maîtrise totale

En réalité, les séquences numérisées sont surtout là pour réaliser le montage avec une visibilité et une maîtrise complète des opérations. En effet, le montage s'effectue sur la partie numérisée, bande son et effets de transition compris. L'utilisateur peut ainsi laisser sa créativité s'exprimer en toute quiétude puisqu'à tout moment il dispose de la possibilité de visualiser sa production dans sa globalité.

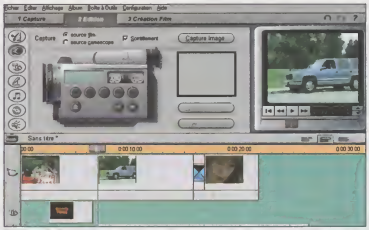
L'autre innovation importante réside dans la solution logicielle *Studio* développée par Pinnacle. Celle-ci s'avère d'une rare ergonomie. Dans un premier temps, l'ordinateur



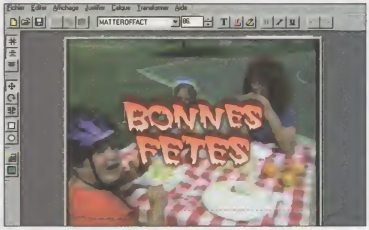
● **Des sons en « .Wav » sont disponibles pour agrémenter votre superproduction.**



● **Un point d'entrée et un point de sortie permettent de ne jouer qu'une partie de la séquence. Simple comme bonjour.**



● **Une option permet aussi de capturer, puis d'intégrer une image fixe de bonne qualité.**



● **Title Deko, un utilitaire de titrage aussi simple que puissant.**

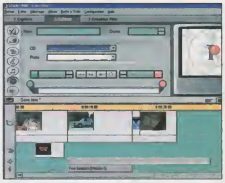
numérise et localise les différentes séquences présentes sur la bande du magnétoscope source. Chaque séquence, matérialisée par une vignette, s'inscrit alors dans un album.

Le montage proprement dit peut commencer. Pour les séquences, il faut juste déplacer à la souris les vignettes de l'album vers la fenêtre du *story board* située en bas du logiciel. Si on ne souhaite pas utiliser une séquence dans sa totalité, il suffit de définir un point d'entrée et un point de sortie. Les nombreux effets de transition, dont certains fonctionnent aussi bien avec les images qu'avec les titres, se placent entre les séquences.

C'est aussi à ce moment que l'on insère la musique d'ambiance. Celle-ci, au format WAV ou issue des pistes d'un CD, se cale automatiquement sur la longueur de la séquence. Des commentaires sont susceptibles d'être entrés directement en visualisant la vidéo numérisée, et enfin chaque piste son (y compris celle de la vidéo originale) est matérialisée séparément, tandis que le volume sonore se règle aisément à la souris. Le titrage est, quant à

De 200 à 400, 200 % plus simple.

● **Il est possible d'illustrer musicalement un clip à l'aide d'un fichier MIDI.**



● **La musique peut aussi provenir d'un lecteur de CD. Comme pour l'image, on choisit l'entrée et la sortie.**

● Quand tout est fini, il ne reste plus qu'à lancer le montage proprement dit.

● On enregistre aussi des commentaires en direct.

LE MONTAGE NUMÉRIQUE POUR TOUS ?

L'amateur dispose de deux moyens pour monter ses films. Soit la table de montage qui ne permet pas l'insertion d'effets spéciaux, et les titreuses qui, lorsqu'elles sont intégrées, sont souvent limitées. Soit l'ordinateur interposé entre le Caméscope source et un magnétoscope. Là, on numérise le film avant de le monter et d'y insérer des effets de transition. Si la créativité est débridée, en revanche, on doit souvent composer avec les contraintes dues à la puissance de l'ordinateur. Par ailleurs, l'utilisateur doit apprendre à maîtriser son matériel et les logiciels qui l'accompagnent. Mais cette méthode permet de conserver le film dans un fichier informatique et/ou de le restituer sur une bande vidéo. On l'aura compris, dans les deux cas, le montage numérique est compliqué et onéreux. C'est pourquoi, le Studio Video s'impose comme une solution intéressante.

lui, réalisé avec *Tittle Deko*, un utilitaire spécialisé issu d'un logiciel professionnel développé par Pinnacle.Reste à lancer la dernière phase qui copiera les séquences dans l'ordre défini par le projet et qui intégrera les effets visuels et sonores à la bande vidéo ou au fichier .AVI final.

Détails techniques

Le Video Studio travaille en PAL et en NTSC. Il reconnaît les formats VHS, S-VHS, 8mm et Hi-8 en entrée. En sortie, l'appareil accepte les magnétoscopes VHS et S-VHS. Par ailleurs, Video Studio 400 pilote (en entrée uniquement) les appareils équipés de télécommande filaire au standard Sony (LANC) ou panasonic (PAN.) Enfin, le magnétoscope cible est toujours piloté par infrarouge.

C'est pourquoi il faut aussi installer les pilotes idoines de son appareil. Pour cela on pioche dans une base de données impressionnante. Si l'un de vos magnétoscopes est atypique, il reste encore la possibilité d'apprendre ses commandes à l'ordinateur grâce à la télécommande que l'on place devant l'émetteur IR. Reste que certains magnétoscopes s'avèrent parfois un tantinet capricieux et l'étalonnage devient alors plus laborieux. Bien que peu gourmand, le Studio 400 réclame quand même un Pentium 100, un port parallèle ECP, 32 Mo de RAM, Windows 95 ainsi qu'un disque dur assez volumineux pour accueillir le fichier numérisé. Allez, sauf mon bon Maître, nul n'est parfait en ce bas monde. ■

Et les autres...

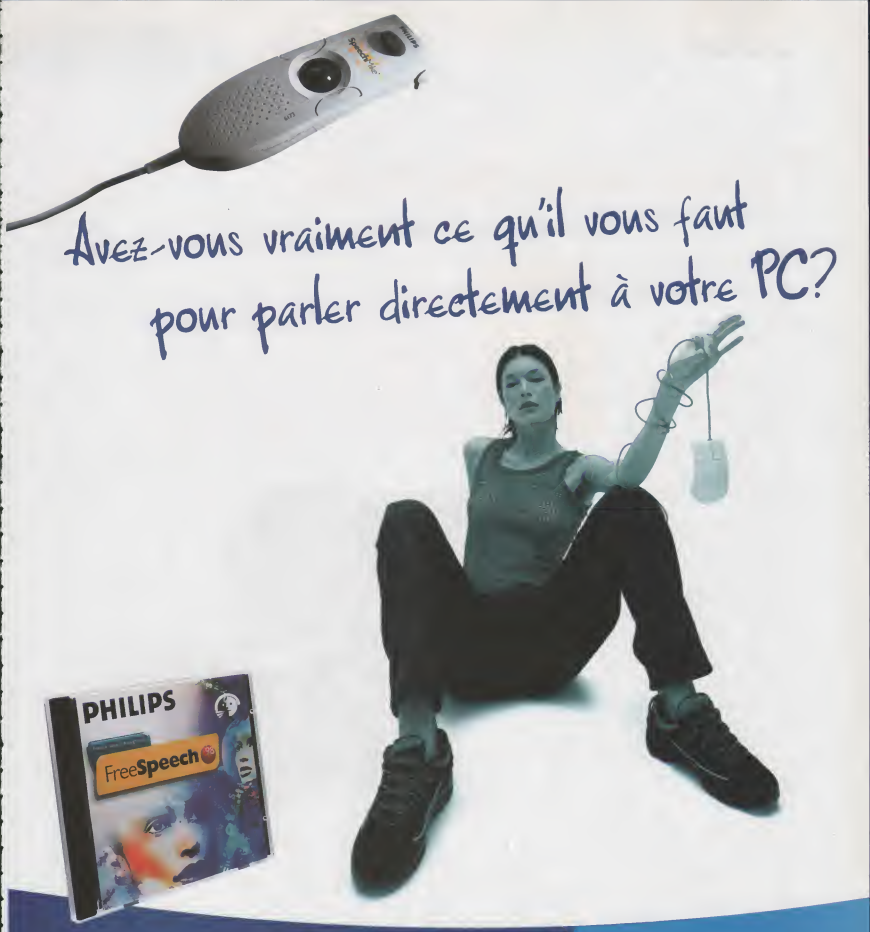
Avec ce produit, le tour du marché est vite fait, puisqu'il n'existe pas d'équivalent. En effet, toutes les solutions présentes dans le domaine du montage vidéo impliquent une numérisation préalable du film dans une résolution qui influera sur sa qualité finale. Pinnacle est donc en situation de monopole. De quoi faire rêver Billou...

L'avis de Bruno 18

J'avais déjà craqué pour le Studio 200 sur lequel j'avais émis peu de réserves tant je trouvais le concept génial, alors vous pensez bien que je ne vais pas renier le 400 qui pousse le raisonnement encore un peu plus loin. Pour moi, c'est le produit rêvé pour monter des vidéos familiales avec une qualité suffisante pour se faire plaisir à moindres frais.

L'avis de Maître K.

Pas chez ergonomique, peu exigeant quant à la machine qui l'accueille, c'est le produit de montage vidéo grand public par excellence. Dommage que de temps en temps, l'étalonnage du magnétoscope reste un peu laborieux. Le plus simple sera de monter son studio d'un coup, en achetant Caméscope, magnétoscope et le Studio 400 en même temps. Bon, c'est pas tout ça, je retourne méditer sur les volants à retour de force. Vrabooouuuummmm !



Avez-vous vraiment ce qu'il vous faut pour parler directement à votre PC?

Le FreeSpeech 98 et le SpeechMike™ de Philips: c'est un lot complet contenant un logiciel et tout le matériel informatique nécessaires pour pouvoir communiquer directement avec votre PC. Compatible avec Windows® et Windows NT®, le logiciel de reconnaissance de la parole FreeSpeech 98 vous donne accès à toutes les commandes en utilisant simplement votre voix. De plus, avec le SpeechMike™, microphone avec haut-parleur et souris intégrée de Philips, vous n'aurez plus besoin d'écouteurs, de clavier, de souris, ni même de surface de travail plane. Pour en savoir plus, et pour désormais avoir ce qu'il vous faut, visitez dès maintenant notre site Internet: www.FreeSpeech98.com

© 1998 Philips Speech Processing

PHILIPS

Faisons toujours mieux.

Sur le CD-ROM
Vous trouverez des photos prises avec le Photo PC sur le CD-ROM n°2, dans « \HARD\PHOTOS ».

7 D'UN COUP, PAS PLUS

Par Bruno Gasnier

Le PhotoPC 700 avait tout pour être un bon appareil photo numérique grand public. Mais d'autres constructeurs nous ont habitués à plus et à mieux, même si c'est plus cher. C'est par une mémoire exiguë et un rapport qualité/prix défavorable que l'objet pèche.

LE PhotoPC 700 de Epson ne m'a pas convaincu. Avec un prix qui s'échelonne de 5 000 à 5 500 francs, suivant les revendeurs, il est doté d'un rapport qualité/prix défavorable, face à un canon A5, plus cher de 500 à 1 000 francs, mais mieux équipé et beaucoup plus autonome en terme de mémoire.

Certes, la qualité des images collectéeS avec le PhotoPC 700 est suffisante pour une utilisation ludique, voire semi-professionnelle. Ainsi, des images 10 x 15 cm seront correctement restituées sur papier. D'ailleurs, pour simplifier les manipulations, l'appareil se connecte directement sur les imprimantes à jet d'encre couleur du constructeur. Certes, les clichés sont nets, contrastés et colorés. Aucune dominante ne vient contrarier la restitution des couleurs, puisque l'appareil dispose d'un système automatique de balance des blancs. En revanche, les images ne souffrent pas d'un rapport d'agrandissement trop important. Dès le 200 %, sous *Photoshop*, on constate une déperdition de netteté par l'apparition d'une pixélisation désagréable. Deux raisons sont susceptibles d'expliquer ce phénomène. Soit l'objectif est de qualité moyenne, soit la compression est trop importante, même en mode super fin.

Le photoPC 700 est doté d'un capteur de 1,3 million de pixels, grâce auxquels sa résolution maximale est de 1 280 x 960. À partir de là, deux modes sont disponibles : le super fin et le fin, en couleurs 24 bits ou en monochrome. Enfin, le mode standard travaille en 640 x 480, résolution généralement suffisante pour un affichage sur écran.

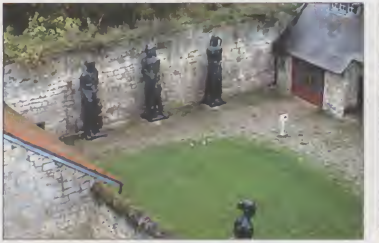
Autre point sensible de l'appareil : la mémoire. Le photoPC 700 est pourvu de 4 Mo de mémoire interne. Malheureusement, avec une autonomie de sept images, on se sent rapidement à l'étroit si on souhaite travailler en pleine résolution. Évidemment, en option, l'appareil peut recevoir une carte Compact Flash, de 4,8 ou 15 Mo, qui ne s'ajoute pas à la mémoire de base, mais est gérée séparément. Ainsi, avec une carte de 8 Mo, l'utilisateur dispose de 4 Mo et une fois que ceux-ci sont saturés, des 8 Mo qu'il rajoute dans le logement idoine.

La récupération des clichés s'effectue par un câble connecté à un port série, sauf, évidemment, pour les prises de vue stockées sur une carte additionnelle. En effet, à condition de posséder un adaptateur, un port PCMCIA simplifie le transfert.

Les ingénieurs qui ont conçu le PhotoPC 700 ont soigné son ergonomie. La prise en main est presque instantanée. Le déclencheur situé au-dessus du boîtier tombe parfaitement sous l'index de l'utilisateur. Mais il en va de même des principaux paramètres : résolution, mode du *flash*, retardateur et mode macro. Ceux-ci sont disposés autour du déclencheur et immédiatement accessibles. Les réglages s'effectuent alors par une ou plusieurs pressions, sans passer par des menus rébarbatifs et parfois inaccessibles. Toujours au-dessus du boîtier, un petit écran LCD renseigne sur l'état de l'appareil : nombre de clichés restants, résolution courante, présence éventuelle d'une carte mémoire, mode du *flash* etc.

C'est désormais classique, Epson a choisi de proposer deux modes de visée. La première est une visée optique qui s'effectue *via*

Un flash remarquablement dosé.



Le PhotoPC 700 intègre un zoom logiciel...

Admirez la profondeur de champ qui subsiste malgré le mauvais temps.

une fenêtre au-dessus de l'objectif. Pour limiter la parallaxe, le viseur est situé juste au-dessus de l'objectif. Le second mode de visée est électronique. Il suffit d'allumer l'écran LCD couleur situé derrière l'appareil. On voit ce que l'on prend. Cette fonction est bien pratique, notamment lors de prises de vue difficiles ou en mode de photo rapprochée (macro). Le PhotoPC 700 dispose d'un mode macro performant. Il devient alors possible de travailler à des distances allant de 10 à 50 cm.

Le PhotoPC 700 est équipé d'un *flash* intégré, au rayon d'action limité à 2,40 m et qui fonctionne selon trois modes. En mode automatique, la cellule analyse la lumière ambiante et contrebalance un éclairage déficient avec une remarquable efficacité. En mode forcé, le *flash* libère un éclair constant à pleine puissance. Enfin, celui-ci peut être totalement déconnecté.

Enfin, l'autonomie électrique est assurée par un jeu de batteries fournies, au format des piles rondes standard. En revanche, si le chargeur est compris, l'adaptateur secteur, lui, reste optionnel. ■

... et gère les panoramas, mais ça n'est pas terrible.

L'appareil se paramètre aussi depuis le PC.

Et les autres...

Plus cher (environ 6 000 F) et théoriquement moins performant, puisqu'il travaille en 1 024 x 768, le A5 est livré avec une carte Compact Flash qui affiche fièrement ses 8 Mo et ses 37 vues, en mode fin, avec une compression minimale. Par ailleurs, la qualité des images me semble bien meilleure.

Le DX 700 de Fuji, dans le même ordre de prix, pourrait s'avérer un rude concurrent s'il n'était affligé d'absence de mémoire chronique. Deux images en 1 280 x 1 024, c'est peu. Avec sa série des DC 200 et 210, Kodak propose deux appareils assez proches, même si la résolution est légèrement inférieure. Reste que le DC 200 est vendu à moins de 4 600 F.

L'avis de Bruno

L'avis de Maître K.

Y a pas photo.

FD, LE NOUVEAU TUBE DE SONY

Quand Sony fait un tube, il y a des chances pour qu'il s'affiche premier au hit parade. Et le FD Trinitron qui équipe le nouveau moniteur 21 pouces du constructeur a de quoi séduire. Une image superbe sur un écran plat, c'est presque le bonheur du graphiste.

LE F500, le nouveau moniteur 21 pouces de Sony, il y a vraiment de quoi en faire tout un plat. D'abord parce que son rayon de courbure est tel qu'on ne s'est sans doute jamais autant approché de la planéité sur une dalle d'écran. À tel point qu'on a presque l'impression que la courbure s'inverse. « C'est une illusion d'optique, m'a assuré un technicien de Sony, nous sommes trop habitués à travailler sur des moniteurs bombés. » Ouf, me voilà rassuré.

N'empêche, je n'ai jamais vu une image d'une telle qualité. Parce que, non content d'être plat, le F500 restitue aussi des couleurs superbes. Quant à parler de la netteté, elle est époustoubouriffante. Même en 1 600 x 1 200. Stabilité de l'image? *Idem.* Dans cette résolution, l'appareil rafraîchit à 85 Hz. Signalons aussi qu'il « monte » à 1 800 x 1 440 à 80 Hz. Mais là, c'est la carte graphique qui ne suit plus...

Un écran avec un joystick

Sur le F500, tout, absolument tout, se paramètre : taille, géométrie, convergence des rayons (netteté) et température de couleurs. Et tout ça avec une remarquable ergonomie. On accède au menu OSD (*On Screen Display*) en appuyant sur une manette située sous l'écran, et dont la forme et la manipulation rappelle celle d'un *joystick*. Pour se déplacer dans les sous-menus, il suffit de basculer la manette. *Idem* pour modifier les paramètres. Une nouvelle pression valide les réglages.

Les différentes connexions n'ont pas été oubliées. Ainsi est-il possible d'entrer le signal en DB 15 standard ou en BNC. Un bouton pression permet de basculer de l'une à l'autre quand les deux liaisons sont utilisées simultanément. Dans le cas contraire, la détection est automatique. Enfin, le F500 est pourvu d'un *hub* USB avec une entrée et deux sorties.

Sony fait un tube

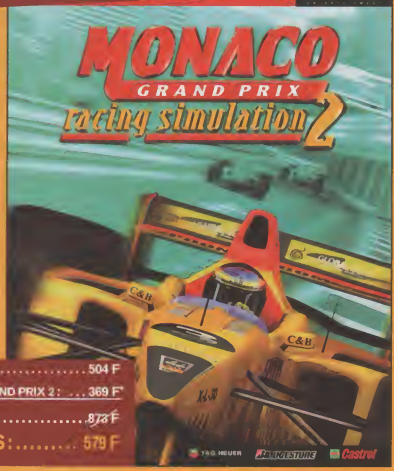
Le F500 est le premier appareil fabriqué avec le nouveau tube Trinitron du célèbre constructeur. Le Pitch, ou « pas de masque », est descendu à 0,22 mm. Mais la véritable innovation est derrière la dalle. Le secret réside dans une cathode imprégnée de tungstène. Ce procédé assure une meilleure focalisation des faisceaux d'électrons. Par ailleurs, la déformation des points, normale dans les coins, a été corrigée en combinant deux nouvelles technologies : le MALS (*Multi-Astigmatism Lens System*) et le EFEAL (*Extended Field Elliptical Aperture Lens*) qui de surcroît assurent aussi une réduction des points.

Le seul petit défaut notable de ce remarquable écran reste sa taille, particulièrement sa profondeur. C'est sans doute pour limiter l'encombrement de la bête, et peut-être aussi par souci pratique, que les ingénieurs de Sony ont installé les connexions dans un renfoncement de la caisse avant de les orienter vers le bas. Grâce à cette petite astuce, cela permet de gagner quelques précieux centimètres . ■ B.G.

18 L'avis de Bruno

Votre abonnement à PC FUN + le jeu MONACO GRAND PRIX 2

A PRIX D'ENFER !



PC FUN : ..... 504 F
MONACO GRAND PRIX 2 : ... 369 F*
TOTAL : ..... ~~873 F~~
POUR VOUS : ..... 579 F

*MONACO GRAND PRIX 2 vendu seul au prix de 369 F

ABONNEMENT

PC FUN

294 F

de réduction sur l'abonnement PC FUN + MONACO GRAND PRIX 2

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2

EMPORTEZ LA POLE POSITION !

Monaco grand prix 2, la toute nouvelle simulation sportive de Formule 1, qui va devenir sans nul doute un jeu INCONTOURNABLE.
Avec ces 17 parcours, son option de jeu via internet, son mode rétro avec des monoplaces des années 50 et toutes les améliorations sur le graphisme, les parcours et l'intelligence artificielle des pilotes, vous prendrez un réel plaisir à courir et parcourir les circuits de Monaco grand prix.
Vos avez tous les atouts en main pour emporter la pole position et monter sur la première marche du podium !

PC FUN
service abonnement,
55, route de Longjumeau
91387 Chilly-Mazarin Cedex
Tél. : 01 64 54 76 89

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. D'autres offres d'abonnement sont disponibles dans ces magazines. Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification. Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit, (conformément à la loi informatique et Libertés du 06/01/78.)

❒ Je m'abonne à PC FUN pour 1 an (12 numéros), avec en plus le jeu MONACO GRAND PRIX 2 [MGP] au prix exceptionnel de 372 F (étr. & Dom-Tom 492 F)

❒ Nouvel abonnement ❒ Réabonnement

❒ Cocher cette case pour un abonnement simple sans jeu : 378 F (étr. & Dom-Tom 498 F)

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Pays : ..... Tél. : .....

Je règle par : ❒ chèque à l'ordre de Pressimage ❒ mandat lettre

❒ carte bancaire n° : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋

expire fin : ⌊_⌊_⌊_⌋

Date : .../.../... Signature obligatoire :

F844C

Les données ci-dessus étant traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit.

Offre valable jusqu'au 17 décembre 1998

ABONNEMENT

PC FUN

Votre abonnement à PC FUN + le jeu SIN

274 F de réduction sur l'abonnement PC FUN + SIN

SIN

Le nouveau "Quake-like" est arrivé ! Plongez dans un jeu au rythme infernal.

Avec Sin, le quake-like a enfin trouvé son maître ! Le jeu est tout d'abord le premier du genre à proposer un véritable scénario, avec une logique d'une mission à l'autre et des personnages principaux (dont Elixis Sinclaire, la méchante du jeu, qui n'a rien à envier au physique de Lara Croft !). Avec des décors interactifs, des armes novatrices et une jouabilité parfaitement réglée, Sin est assurément un des meilleurs jeux d'action de la fin 98 !

PC FUN :	504 F
SIN :	349 F*
TOTAL :	853 F
POUR VOUS :	579 F

*SIN vendu seul au prix de 349 F

❒ Je m'abonne à PC FUN pour 1 an (12 numéros), avec en plus le jeu SIN [SIN] au prix exceptionnel de 579 F (étr. & Dom-Tom 719 F)

❒ Nouvel abonnement ❒ Réabonnement

❒ Cocher cette case pour un abonnement simple sans jeu : 372 F (étr. & Dom-Tom 492 F)

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Pays : ..... Tél. : .....

Je règle par : ❒ chèque à l'ordre de Pressimage ❒ mandat lettre

❒ carte bancaire n° : ⌊⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊⌊

expire fin : ⌊⌊⌊⌊

Date : .../.../... Signature obligatoire :

F044A

PC FUN
service abonnement,
55, route de Longjumeau
91387 Chilly-Mazarin Cedex
Tél. : 01 64 54 76 89

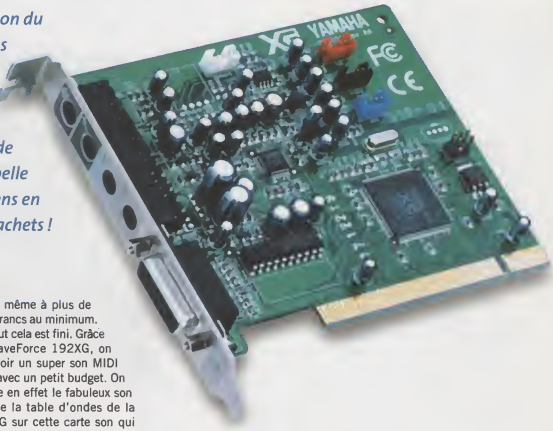
Les données ci-dessus étant traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit.

Offre valable jusqu'au 17 décembre 1998

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Toutes offres d'abonnement sont disponibles dans ce magazine. Les données de ce bulletin sont traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification. Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit, (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78.)

QUAND LA MUSIQUE EST BONNE...

Même les meilleures cartes son du marché sont assez décevantes côté MIDI. Mais voici le dernier bébé de Yamaha qui nous propose pour une somme modique, le meilleur de son superbe format XG. Une belle aubaine pour les musiciens en manque de cachets !



QUAND on a envie de faire de la musique MIDI sur une base PC, soit on se contente de la table d'ondes généralement médiocre des cartes son même haut de gamme, soit on passe par un expandeur ou carrément un synthéthiseur. Dans tous les cas, il faut mettre la main au portefeuille. Yamaha, grand spécialiste du MIDI professionnel, proposait déjà une solution sympathique avec sa fabuleuse carte fille DB50XG qui donnait à un PC muni d'une carte son avec connecteur WaveBlaster, un son MIDI vraiment exceptionnel. Mais les connecteurs WaveBlaster se font hélas assez rares sur les cartes son récentes. D'autre part, même couplée à une SB16 de Creative, cette solution revenait tout de même à plus de 1 300 francs au minimum. Mais tout cela est fini. Grâce à la WaveForce 192XG, on peut avoir un super son MIDI même avec un petit budget. On retrouve en effet le fabuleux son MIDI de la table d'ondes de la DB50XG sur cette carte son qui vaut pourtant moins de 800 francs.

XG : le standard qui va faire du bruit

Rappelons que cette table d'ondes est « boostée » par le standard XG qui offre de nouveaux sons (plus de 600 contre 128 en General MIDI), la bagatelle de 21 *sets* de batterie et de superbes effets. La carte reste bien sûr compatible GM mais lorsque vous aurez goûté au XG, il est probable que toutes vos compositions/*remix* utiliseront ce format ! Il est d'ailleurs reconnu par la plupart des séquenceurs. En revanche, si vous voulez diffuser vos fichiers MIDI, seules d'autres cartes ou synthétiseurs compatibles XG pourront les relire correctement.

Quant à la qualité des échantillons, elle est clairement au-dessus du lot. Les pianos, les orgues, les cordes sèches, les basses, les cuivres, les percussions, bon, je vais m'arrêter là, vous l'aurez compris, tous les instruments sont magnifiquement restitués. Les effets renforcent d'ailleurs cette impression de qualité. Seules les guitares électriques sont mauvaises, comme d'habitude pourrait-on dire.

Bien sûr, beaucoup d'utilisateurs PC ne se servent jamais de son MIDI et dans ce cas, cette carte ne présentera qu'un bien maigre intérêt par rapport à une simple SB16, hormis, bien sûr, sa connexion sur *bus* PCI. Elle semble également bien sobre en face d'une Creative Labs SB Live ou même une Guillemot HomeStudio, car elle ne possède pas de véritable 3D (juste une simulation sur deux haut-parleurs, qui est plutôt réussie par ailleurs), ni d'effets audio. Mais ces absences sont à mettre en rapport avec son prix qui reste tout à fait modeste. Cependant, on n'en rêve pas moins d'avoir une carte qui puisse allier tous les avantages. ■ C.M.

● Côté logiciel, Yamaha n'a pas mégoté.

L'avis de Christian

18

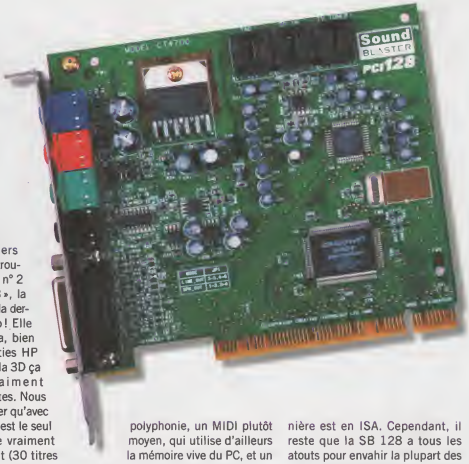
Rien à faire, Yamaha reste au-dessus du lot en matière de son MIDI PC. Cette carte surpasse toutes ses concurrentes dès qu'il s'agit du MIDI. Reste que la compatibilité XG n'est pas parfaite, puisque pour les relire, il faut que les périphériques son reconnaissent ce format.

Carte son PCI.
Yamaha.
Française.
Moins de 800 F.

Sur le CD-ROM
Vous trouverez le dernier pilote de la 128 sur le CD-ROM n°2, dans « \HARD\SB ».

POUR QUELQUES DOLLARS DE MOINS

Entre la SB 16 et la SB Live, il y a un fossé que l'AWE 64 a de plus en plus de mal à combler. Qu'à cela ne tienne, Creative nous propose ce qui pourrait bien devenir la nouvelle carte son de masse du PC, la SB 128. Avec un héritage plutôt sympathique en provenance directe de la Live.



VOUS avez quatre enceintes et vous n'avez pas les moyens de vous acheter une SB Live ? Vous êtes désespéré ? Ressaisissez-vous, Creative a pensé à vous. puisque le constructeur nous propose celle qui pourrait bien devenir la nouvelle référence en entrée de gamme, la SB 128. En effet, qu'est-ce qui coûte le plus cher dans une SB Live ? Et bien, c'est son processeur d'effet. Retirez ce dernier, retirez aussi le Sp/DIF qui ne sert vraiment, pour être honnête, qu'aux musiciens et gardez le meilleur de ce qui reste. En l'occurrence, il s'agit du *bus* PCI et de l'EAX. Commençons par ce dernier. Pour ceux qui n'auraient pas suivi, il s'agit de la nouvelle norme de son 3D que Creative espère bien voir devenir le « glide » du son 3D.

Compatible EAX

Grâce aux derniers *drivers* que vous trouverez sur notre CD n° 2 dans « \HARD\SB », la SB 128 hérite de la dernière mode audio ! Elle dispose pour cela, bien sûr, de deux sorties HP car ne rêvez pas, la 3D ça ne marche vraiment qu'avec 4 enceintes. Nous n'avons pu la tester qu'avec *Unreal* puisque c'est le seul jeu qui supporte vraiment EAX pour l'instant (30 titres doivent sortir d'ici Noël). Et ça marche ! Un tir qu'on essaie de vous coller dans le dos viendra bien de l'arrière. Croyez-nous, ça aide... N'empêche, les passionnés feront mieux d'attendre la SB Live Player pour 990 francs. Car lorsqu'on a goûté aux effets « live » qui ajoutent tant à l'ambiance d'un jeu, on se dit que la 3D, ça n'est pas tout dans la vie.

L'autre point sympa, c'est le PCI. Même si vous avez acheté un Pentium II dernier cri, vous ne serez pas contre un peu de puissance CPU en plus. Et bien, c'est ce que permet la SB 128. Ainsi, dans *Incoming*, vous passerez de 57 images/s avec une SB16 à 72 avec la SB 128. Précisons que ce jeu est plus sensible que d'autres dans ce domaine. Globalement, ça n'est pas le Pérou mais c'est toujours bon à prendre !

Pas tout pour la musique

Pour le reste, la SB 128 est assez classique. avec ses 128 voies de polyphonie, un MIDI plutôt moyen, qui utilise d'ailleurs la mémoire vive du PC, et un prix que l'on qualifiera de, disons, correct. 490 francs, ce n'est pas cher pour pouvoir accéder à la qualité Creative. Ça l'est un peu plus si l'on considère certaines concurrentes telles que la Guillemot Dynamic 3D, même si cette dernière est en ISA. Cependant, il reste que la SB 128 a tous les atouts pour envahir la plupart des PC d'entrée/milieu de gamme. Et puis n'oublions pas que Creative proposera comme pour la SB Live un *pack* avec quatre enceintes et un caisson de basses. À 990 francs, là, ça devient vraiment une bonne affaire ! C.M.

17 L'avis de Christian

Le son 3D et le format PCI pour 500 F, c'est pas une mauvaise affaire ! Certes, les passionnés de jeu doutéleront la mise pour avoir accès aux effets de la SB Live, mais le commun des audiophiles se satisfera pleinement de cette carte qui, de surcroît, est très peu gourmande en ressources système.

QUAND JE DÉVASTE LE MONDE SUR LE WEB. J'AI L'ARME QUI TUE.

C'est le 3Com U.S. Robotics 56K Message Modem. Rapidité, fiabilité et évolutivité pour sortir vainqueur.

U.S. Robotics 56K Message Modem.

Quand vous partez pour détruire le monde sur le web, mieux vaut être armé jusqu'aux dents. Avec le 3Com U.S. Robotics 56K Message Modem, vous mettez toutes les chances de votre côté avec les technologies de communication les plus rapides et les plus fiables (X2 et V.90**). Les fonctions du répondeur vous permettront d'enregistrer les félicitations de vos camarades pour vos nouvelles victoires.

Pour que toutes les forces soient avec vous, appelez nous au 0803 022 023 ou visitez notre site Internet www.3com.fr.

MODEM

Jusqu'à 56000 bps avec X2 et V.90 ☑*
Mise à jour par Internet ☑*
Télécopie et Minitel ☑

REPONDEUR

Messages même PC éteint ☑
Mode téléphone ☑
Mains libres ☑

3Com U.S. Robotics

*Mieux connecté
**code à télécharger sur www.3com.fr

3Com® More connected.™*

JE BRANCHE, J'IMPRIME !

L'USB débarque partout, même sur les imprimantes. La Stylus Color 740 d'Epson en est l'exemple type. Port USB ou parallèle, faites votre choix et imprimez.

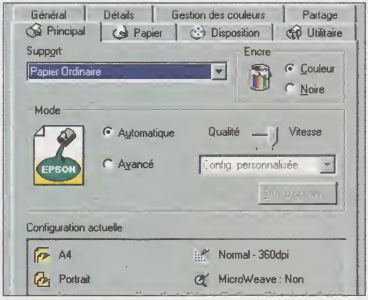
COMME à son habitude, Epson n'est pas en reste quand il s'agit de sortir une nouvelle imprimante. La dernière-née, la Stylus Color 740, ne faillit pas à cette règle et à la qualité, marque de fabrique d'Epson. Proposant des caractéristiques classiques dans le monde des imprimantes jet d'encre, elle offre néanmoins une nouveauté : la connexion USB. Son branchement « Hot Plug » PC allumé se fait sans soucis, et même si souci il y a, Epson a pensé au pire en installant un petit utilitaire de désinstallation (c :\windows\system\epusbun.exe), qu'il suffit de lancer pour recommencer. Par contre, l'installation des utilitaires Epson oblige à relancer l'ordinateur alors que la connexion USB permet justement d'installer des périphériques à chaud. À quand des utilitaires en « Hot Plug » ?

Côté performances, une fois de plus, Epson joue sur la polyvalence entre texte et image. La 740 est capable d'imprimer en 360, 720 et 1 440 ppp, ce qui permet de faire des tests d'impression de document en basse résolution avant d'imprimer la version définitive. Les textes, même imprimés avec l'option « Vitesse » (au détriment de la qualité), sont très bien lissés, et seuls les aplats de gris souffrent un peu. Défaut qui disparaît complètement en activant l'option « Qualité » qui, par contre, réduit la vitesse d'impression. La 740 est capable de sortir près de 4 pages par minute, ce qui est raisonnable pour une jet d'encre mais insuffisant par rapport aux lasers. Côté couleurs, rien à dire ! Bien sûr, elle n'atteint pas le niveau de sa grande sœur, la Stylus Photo EX, mais les résultats sont nettement suffisants pour une exploitation tant familiale que bureautique. Sur papier ordinaire, les photos paraissent un peu fades mais les couleurs des graphiques sont éclatantes. Sur papier photo, les couleurs des photos retrouvent toute leur vivacité et les dégradés ne laissent apparaître aucun aplat. Seules les zones claires sont dégradées, mais cela est commun à presque toutes les jet d'encre. De plus, le temps d'impression est assez rapide puisque la page A4 en 1 440 ppp est imprimée en moins de 11 minutes. Sinon, le pilote est complet, simple d'utilisation et permet de définir précisément les options d'impression. Pour retoucher vos photos avant impression, Adobe PhotoDeluxe Edition Entreprise est livré sur le CD-ROM ainsi que EPSON PhotoSheet et EPSON PhotoPrint. Tout cela pour un prix qui est loin d'être excessif : moins de 1 800 francs. ■N. B.-D

16 L'avis de Nicolas

Vive l'USB. Brancher les périphériques PC allumé, sans aucun souci d'installation, c'est quand même sympa. Epson passe sans incident à l'USB avec cette imaginante jet d'encre couleur. La qualité est excellente, à l'image des autres produits de la marque, et le prix reste raisonnable. La 740 représente une bonne solution d'imprimante universelle pour un usage familial.

Imprimante jet d'encre couleur USB
Epson
Française
Moins de 1 800F



● Simple et convivial.

QUAND LES FORCES DU MAL DÉVASTENT LE MONDE SUR LE WEB. J'AI L'ARME POUR LES COMBATTRE.

C'est le 3Com U.S. Robotics 56K Message Modem. Rapidité, fiabilité et évolutivité pour sortir vainqueur.

U.S. Robotics 56K Message Modem.

Quand on a besoin de vous pour sauver le monde sur le web, mieux vaut avoir une arme de confiance. Avec le 3Com U.S. Robotics 56K Message Modem, vous mettez toutes les chances de votre côté avec les technologies de communication les plus rapides et les plus fiables (X2 et V.90**).

Les fonctions du répondeur vous permettront d'enregistrer les félicitations de vos camarades pour vos nouvelles victoires.

Pour que toutes les forces soient avec vous, appelez nous au 0803 022 023 ou visitez notre site Internet www.3com.fr.

MODEM

Jusqu'à 56000 bps avec X2 et V.90 ☑*

Mise à jour par Internet ☑

Télécopie et Minitel ☑

REPONDEUR

Messages même PC éteint ☑

Mode téléphone ☑

Mains libres ☑

3Com U.S. Robotics

*Mieux connecté

**code à télécharger sur www.3com.fr

3Com® More connected.™ *

UN SCANNER QUI TOMBE À PLAT

À condition de ne pas avoir besoin d'une image numérisée « top qualité », depuis une diapositive, l'OpticPro 9636T est un bon compromis entre un scanner à plat A4 et un scanner à diapos de qualité moyenne, le tout pour un prix attractif.

DE prime abord, pour moins de 1 300 francs, l'OpticPro 9636T de Plustek a de quoi séduire. En effet, il s'agit d'un scanner polyvalent qui numérise à plat, aussi bien les documents papier jusqu'au A4 que les diapositives ou les négatifs. Pour ceux qui ne seraient pas encore familiarisés avec ce type de produits, rappelons que les scanners à diapos sont généralement des appareils dédiés à cette seule tâche ; sauf pour certains scanners professionnels qui coûtent abominablement cher.

Pour passer du papier au transparent, les ingénieurs de Plustek ont développé un ingénieux stratagème. Une lampe est intégrée au couvercle du scanner. Elle couvre parfaitement une surface matérialisée par un astucieux système de caches qui permet de positionner la diapo avec une certaine précision. Voilà pour l'aspect matériel. Côté logiciel, il suffit de valider l'option «Transparents» dans le type de document, puis de choisir entre les deux résolutions proposées : 600 ou 1 200 points par pouce.

Si la qualité des images numérisées depuis un document papier est sans reproche, il n'en est malheureusement pas de même pour les diapositives et autres négatifs. En effet, ces derniers sont affligés d'un léger flou qui s'explique par le fait que l'image d'origine ne touche pas la vitre du scanner. Les deux millimètres d'écart générés par le cache de la diapositive, ou par celui inclus dans l'appareil, suffisent pour produire un flou un rien désagréable, mais qui n'est pas pour autant rédhibitoire.

Y en aura pour tout l'monde

L'interface, quant à elle, a su combiner une simplicité de bon aloi pour les débutants et quelques réglages indispensables pour affiner le rendu final de l'image. C'est ainsi que les novices sont pris en charge par une série d'assistants, aussi bien pour la numérisation que pour la retouche de l'image. Par ailleurs, les plus aguerris découvriront des réglages de gamma, des histogrammes et des «mappages» de couleurs accessibles depuis une fenêtre secondaire de l'utilitaire.

Doté d'une résolution optique de 600 x 1 200 points par pouce, l'OpticPro 9636T atteint 9 600 ppp par extrapolation. L'appareil travaille avec une profondeur de couleurs de 36 bits. De dimensions réduites et d'un poids dérisoire, le scanner se connecte ainsi à un port parallèle EPP et dispose d'un pilote à la norme Twain. Il est donc susceptible de fonctionner depuis tous les logiciels Windows, dès lors qu'ils utilisent un scanner. Enfin, l'OpticPro 9636T est accompagné de *Picture Publisher* de Micrographix pour traiter les images et de *Text Bridge* de Xerox pour la reconnaissance de caractères. ■ B.G.

15 L'avis de Bruno

Il fallait y penser. L'OpticPro 9636T est un bon compromis, pas cher du tout, et qui restitue des documents papier de bonne qualité. Dommage que ses diapos ne soient pas aussi irréprochables. Un sans-faute n'est donc pas pour tout de suite. La prochaine version peut-être.

À table !

Nouveaux jeux.
Tests. News. Tips.
Level One.
Top 10.
Clips de jeux.
Warp Zone.
Consoles.
PC & Mac.
Action. Aventure.
Baston. Simulation.
Arcade.
Stratégie.
Musique comprise.
www.gameone.net

GAME ONE. LA CHAÎNE TÉLÉ DES JEUX VIDÉO.

EN EXCLUSIVITÉ SUR CANALSATELLITE ET SUR LES MEILLEURS RÉSEAUX CABLÉS

Liste des revendeurs sur 3615 CANALSAT (1,29 F la minute) ou sur www.canalsatellite.fr

La première. À tous les niveaux.

LE K6 2 COURT DERRIÈRE

Challenger le plus intéressant face au Pentium II et autres Celeron d'Intel, l'AMD K6 2 passe à la vitesse supérieure avec un modèle à 350 MHz. Tuxon est le premier à nous avoir fourni un PC ayant pour cœur le nouvel AMD.

JUSQU'À présent, AMD était avec son K6 2 largement à la traîne en terme de fréquence par rapport à Intel et son Pentium II. Mais c'est sur le point de changer. En effet, avant de lancer le K6 2 400 MHz très prochainement, c'est une version 350 MHz qui est aujourd'hui disponible. Rappelons rapidement les deux apports du K6 2 par rapport à son prédécesseur, le K6. Il intègre un jeu de 21 nouvelles instructions, le 3D Now!, destiné à accélérer les calculs 3D en temps réel. Le but est simple : combler la faiblesse des unités de calcul en virgule flottante du K6 2. Malheureusement, pour obtenir des performances vraiment optimales, c'est-à-dire égales voire supérieures à celles d'un Pentium II à fréquences égales, il faut que l'application tienne compte du 3D Now!, soit *via* une optimisation interne soit *via* Direct 3D 6. Seul *Quake II* tire vraiment parti des fonctions 3D Now!, avec des performances supérieures au Pentium II (avec 3Dfx 2). La deuxième innovation est le *bus* 100 MHz qui accélère de 50 % le cache de second niveau sur la carte mère Super 7.

Tuxon est le premier à nous avoir fourni une machine basée sur le dernier bébé d'AMD. Qualité et performance des composants sont apparemment les mots d'ordre chez Tuxon. La carte mère, la MSI 5169, est de très bonne facture et emporte à son bord 64 Mo de SDRAM. Il en est de même pour l'affichage, pris en charge par la Millenium G200 du Canadien Matrox, qui offre des performances excellentes tant en 2D qu'en 3D. Celle-ci est relayée par un moniteur 17 pouces Iiyama 400 Pro qui peut monter jusqu'au 1 600 x 1 200. Le disque dur, un Maxtor 5 Go 7 200 tours par minute, est l'un des disques IDE les plus performants du moment, au niveau de l'IBM 14XGP. Même chose pour le lecteur CD-ROM qui n'est autre que le fameux Pioneer Slot In 32x utilisant la technologie mange-disque si pratique. La partie sonore est pour sa part composée d'une Sound Blaster 64 PCI secondée par une paire d'enceintes et un Subwoofer Altec Lansing. Pour moins de 10 000 F avec Windows 98 préinstallé, voilà une configuration dont tous les éléments ont été choisis avec soin. Dommage qu'au bout du compte, les performances soient décevantes à cause du K6 2, à la traîne face à son homologue intellien. ■ M.P.

14 L'avis de Marc

Le Tuxon Must 350 est une très belle config', tous les composants sont de qualité. Malheureusement, le manque d'applications réellement optimisées 3D Now! ainsi que ses performances moyennes en virgule flottante jouent en sa défaveur. On aurait préféré un Celeron 333, performant, abordable et évolutif.

- [illegible]
PC complet
- [illegible]
Tuxon
- [illegible]
Moins de 10 000 F
- [illegible]
AMD K6 2 350 MHz, carte mère MSI 5169, cache 512 Ko, Matrox Millenium G200 8 Mo AGP, disque dur 5 Go Maxtor, CD-ROM 32x Slot In, écran 17 pouces Iiyama 400 Pro
Offre logicielle : Windows 98
Suite bureautique Claris

Les performances relevées	Tuxon K62 350	PII 350 + G200
Calculs en entiers	50 s	42 s
Calculs en flottant	156 s	150 s
3D en 16 bits (*Truespace*)	35 mn 56 s	21 mn 52 s
3D en 32 bits (*Bryce 3D*)	43 mn 31 s	32 mn 53 s
Graphique MMX (*Photoshop 5*)	60 s	32 s
Jeu 3D accéléré avec *Direct3D* (*Combat Flight Sim*)	23,8 images/s	62,5 images/s
Jeu 3D accéléré avec *Direct3D* (*Redline Racer*)	38,8 images/s	93,4 images/s
Jeu 3D sans accélération (*Unreal*	8,5 images/s	18,4 images/s

● Il est important de noter que les performances sous les jeux ont été mesurées en 640 x 480. En 800 x 600, la différence se réduit, et encore plus en 1024 x 768 pour devenir assez proches. Perf est abusé, pour les flottants, par les 64 Ko de cache embarqués sur le K6.

Saitek

R4 Racing Wheel* Force Feedback

Levier de vitesse à réponse rapide

2 boutons programmables

Pédalier ergonomique et stable

Réglage des pédales

Powered by Microsoft® Force Feedback Technology

Digital

C'est aussi...

X36
Le X36 combine un throttle et un joystick pour donner une autre dimension à vos jeux de simulation aérienne, de combat et d'aventure.

Cyborg 3D Digital Stick*
Joystick ambidextre à technologie digitale s'adaptant entièrement à la taille de votre main.

PC Dash*
Finis les raccourcis clavier à connaître par cœur ! Avec le PC Dash toutes les fonctions de vos jeux sont à la portée de vos doigts.

X6-33m
Fad 8 boutons digital / analogique + throttle pour PC.

Distribués par FNAC, VIRGIN et * JOYSTICK

transecom une société du groupe Saitek

Renseignements au 01 39 86 96 30. E-mail : transtpv@club-internet.fr ou http://www.saitek.com

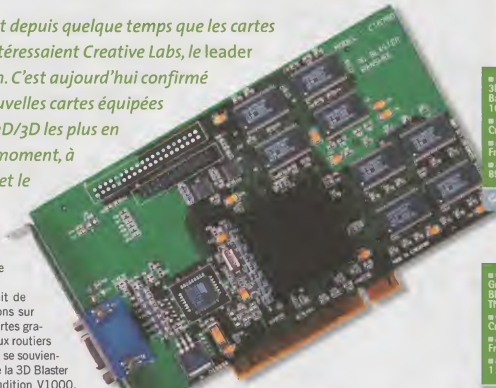
Prochaine sur demande à TRANSECOM,
12, avenue des Morillons, 95140 GARGES LES GONESSE

Nom, prénom .....
Adresse .....
C.P. ..... Ville .....
Date de naissance ..... / ..... / .....
Configuration matériel : .....

PC Fun 11/98

Des cartes avec des As

On sentait depuis quelque temps que les cartes graphiques intéressaient Creative Labs, le leader des cartes son. C'est aujourd'hui confirmé avec deux nouvelles cartes équipées des deux chips 2D/3D les plus en vogue du moment, à savoir le TNT et le Banshee.

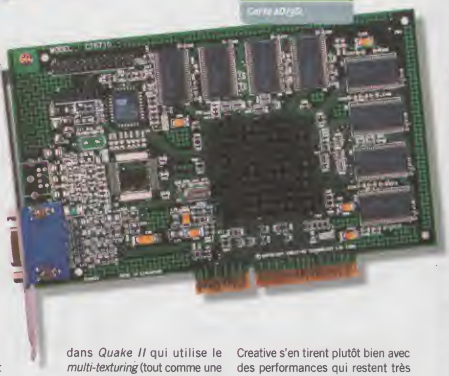


16
- **Carte** 3D Blaster Banshee 16 Mo PCI.
- **Constructeur** Creative.
- **Langue** Française.
- **Prix** 890 F.

Carte 2D/3D

18
- **Carte** Graphics Blaster Riva TNT 16 Mo AGP.
- **Constructeur** Creative.
- **Langue** Française.
- **Prix** 1 290 F.

Carte 2D/3D



Depuis quelque temps, Creative avait fait de timides apparitions sur le marché des cartes graphiques. Les vieux routiers de l'informatique se souviendront peut-être de la 3D Blaster basée sur le Rendition V1000, l'un des premiers *chips* 2D et 3D. Plus récemment, la 3D Blaster Voodoo 2 était la première carte disponible en France à base du fameux processeur 3D de 3Dfx . Aujourd'hui, Creative arrive en force avec la Graphics Blaster Riva TNT et la 3D Blaster Banshee.

Plus vite que la musique

Nous ne reviendrons pas sur les caractéristiques techniques de ces deux *processeurs*, le dossier du mois dernier ayant largement abordé la question. Il est tout de même bon de rappeler que contrairement au 3Dfx Banshee qui est plutôt un *chipset* tourné vers le passé (compatibilité Glide, AGP inexploité, limitation à 16 bits en 3D), le nVidia Riva TNT est clairement une solution d'avenir (optimisation DirectX 6, *multi-texturing, bump mapping*, AGP 2x, mode 32 bits en 3D). La Banshee est donc plus à conseiller dans l'optique d'une *upgrade* de votre configuration Socket 7 par exemple, alors que la TNT sera parfaite pour un Pentium II. D'ailleurs Creative l'a bien compris et les cartes que nous avons testées étaient au format PCI pour la Banshee et AGP pour la TNT. Leur installation n'a pas posé de problèmes particuliers et les pilotes se sont montrés d'une stabilité remarquable. Quant aux performances, elle sont tout bonnement exceptionnelles. En effet, que ce soit la Banshee ou la TNT, elles sont plus rapides qu'une Voodoo 2, avec la 2D en prime ! D'ailleurs, les performances des deux cartes sont très proches, sauf dans *Quake II* qui utilise le *multi-texturing* (tout comme une grande partie des prochains jeux DirectX 6), et qui donne l'avantage au TNT. C'est donc dans les prochains mois que le TNT devrait prendre vraiment l'avantage sur la Banshee, qui suffit largement en attendant. Comparées à leurs concurrentes de chez Diamond, STB ou Guillemot, les deux cartes Creative s'en tirent plutôt bien avec des performances qui restent très proches. De plus, le prix des deux cartes est tiré vers le bas, d'autant que la TNT est livrée avec *Incoming, Forsaken* et une édition spéciale de *Scala*, un logiciel de présentation multimédia. La 3D Blaster Banshee est pour sa part accompagnée de Incoming. Deux bonnes affaires en somme ■

M.P.

L'avis de Marc

Rien à redire, performances de haut niveau tant en 2D qu'en 3D, bundle efficace couplé à un prix canon, les deux nouvelles cartes Creative ont tout pour plaire, d'autant que la garantie est de 3 ans.

"Que Votre Volonté Soit Faite."

Deo Gratias

Le Jeu Tout Puissant

Au commencement était Vous... Le premier jour, Vous décidiez de Vos Pouvoirs et de Votre Apparence. Les jours suivants, Vous façonniez un Monde à Votre Image, peuplé des Créatures et Espèces de Votre choix. Puis il fallut instaurer Votre Culte, susciter Foi, Adoration et... Crainte. Car pour Régner, vous devez semer le Bien ou la Terreur. Et comment devenir Le Dieu d'entre les Dieux, l'Etre Suprême alors que d'Autres, dans l'Univers, poursuivent le même dessein ? Dans ce jeu de stratégie divine tour par tour, la Toute-Puissance est entre Vos Mains. Mais les Dieux sont-ils vraiment Eternels ?

■ Un jeu de stratégie divine tour par tour ■ Le choix de Votre apparence et de Vos pouvoirs divins ■ La possibilité de modéliser Vos planètes et de sélectionner le type de race que vous y placerez ■ Mode solo, multi joueurs en réseau local ou jusqu'à 1000 participants sur Internet ■ Des scènes cinématiques spectaculaires ■ Un univers original imaginé par François Marcela Froideval.

Jouez sur Internet avec GOA :
http//:deogratias.goa.com

France Telecom Multimedia

Texte © 1998 Cryo On-Line, France Télécom Multimédia. Tous droits réservés.

IMAGES FIXES, C'EST DANS LA BOÎTE

Le Mavicap MVC-FDR3 de Sony est un appareil externe qui capture et stocke des images fixes, issues d'une source vidéo, sur une disquette standard. L'objet peut passer pour un gadget, mais le concept est ingénieux et ne manque pas d'intérêt.

LE Mavicap représente un choix intéressant et astucieux pour la capture d'images fixes depuis une source vidéo. Il stocke tous les fichiers ainsi obtenus sur une disquette normale, résolvant du même coup les problèmes de transfert d'une machine à l'autre. Léger, portable (il a la taille d'un gros livre de poche), susceptible de devenir autonome grâce à une batterie optionnelle, le Mavicap se connecte à n'importe quelle caméra vidéo standard, Webcam ou encore magnétoscope, à condition que ceux-ci reconnaissent le standard PAL et soient au format VHS ou S-VHS.

15 L'avis de Bruno

Pas de matériel à installer, pas de connexion à réaliser avec un ordinateur, une autonomie digne d'intérêt, une facilité de stockage exceptionnelle et une qualité correcte pour un affichage à l'écran. Que demander de plus ? Un prix un peu plus abordable peut-être.

- **GENRE**
- **CONSTRUCTEUR**
- **LANGUE**
- **PRIX**

Une utilisation adaptée

La qualité des captures est en rapport avec celle des sources utilisées. Reste qu'en général les images moissonnées sont parfaitement utilisables pour un affichage sur écran ou pour une impression, à condition de ne pas chercher le grand format.

Ainsi, si vos travaux personnels ou professionnels impliquent le recours à l'image informatique, vous aviez peut-être envisagé l'achat d'un appareil numérique ou celui d'une carte d'acquisition vidéo. Cependant, les deux solutions risquent de se révéler coûteuses. En effet, dans les deux cas, vous risquez de payer une technologie que vous n'utiliserez pas pleinement (finesse d'image pour de la photo juste restituée à l'écran et acquisition de séquences vidéo), tandis que dans le second, la carte occupera un connecteur d'extension qui fera peut-être défaut ultérieurement.

Le Mavicap à la rescousse

C'est là que le Mavicap MVC-FDR3 entre en scène. Tadaaaa ! Son utilisation est d'une extrême simplicité. Une fois connecté à la caméra ou au magnétoscope, l'image vidéo, qu'il s'agisse d'un film ou d'une retransmission en direct, est affichée sur l'écran LCD incorporé. Un bouton autorise le gel de l'image, tandis qu'un second assure l'enregistrement au format JPEG ou en BMP. Avec ce dernier, la disquette accueillera une image contre une vingtaine en JPEG en mode «Fin» ou une quarantaine en mode «Standard».

Le lecteur astucieux l'aura compris : grâce à une caméra connectée en direct, le Mavicap peut se substituer avantageusement à un appareil-photo numérique. Mais l'utilisateur conserve aussi la possibilité d'enregistrer des séquences qu'il visionnera plus tard, à tête reposée, et dont il extraira les clichés qui l'intéressent plus particulièrement.

Enfin, le Mavicap, grâce à un programme de diaporama et à une télécommande, autorise aussi la visualisation, sur un téléviseur, des clichés contenus sur une disquette. Voilà une nouvelle manière de feuilleter l'album familial le soir à la veillée, près de la cheminée ou de présenter un produit à un client potentiel. ■ B.G.

● **Un exemple de capture en direct avec le Mavicap.**

Dans la dimension creative, vous ne jouez pas, vous vivez le jeu

3D Blastar Voodoo2 : 990 F TTC

- Carte additionnelle 3D. Vient en complément de votre actuelle carte 2D ou 2D/3D pour la meilleure accélération du marché
- Processeur 3Dfx Voodoo2 pour les jeux les plus rapides !
- Délivre 180 millions de texels par seconde
- Trois fois le taux d'affichage de la première génération Voodoo1
- Une offre complète de superbes jeux 3D

3D Blaster Banshee : 890 F TTC

- Carte graphique PCI 2D et 3D
- Processeur Banshee de 3Dfx basé sur la technologie Voodoo2
- Affichage 2D et vidéo ultra-rapide
- Accélération 3D redoutable dans les jeux
- 16 Mo de SDRAM, résolution de 1600 x 1200
- Compatible Direct 3D, Glide, soit 100% des jeux
- Offre logicielle complète

Imaginez un monde où les jeux sont si réels qu'il est impossible de distinguer l'imaginaire de la réalité. Imaginez un monde où la dernière technologie de cartes graphiques 3D vous procure une expérience visuelle si riche et prenante que l'effet se prolonge même après la fin du jeu. Arrêtez d'imaginer. Dès que vous verrez le nom Creative, vous entrerez dans la Dimension Creative. Votre PC ne sera jamais plus le même. Appelez le 01 39 20 86 03 pour plus d'informations.

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

La clé vers une nouvelle dimension

© Copyright 1998 Creative Technology Ltd. Sound Blaster est une marque déposée.
Tous les autres marques et produits sont des appellations commerciales et des marques déposées de leurs détenteurs respectifs. Découvrez son contenu!

Cartes audio **Cartes graphiques** **Haut-parleurs** **PC-DVD** **Vidéo**

CONSTRUCTEUR Guillemot.
LANGUE Française.
PRIX Moins de 900 F.
19
Scanner A4.

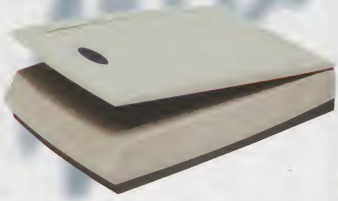
Maxi Scan A4 Parallel 36 bits

Le Maxi Scan A4 Parallel est un scanner à plat au format A4. Il possède une résolution optique maximale de 1 200 x 600 ppp et une palette de 36 bits. Ces caractéristiques techniques annoncent un scanner aux qualités quasi haut de gamme, malgré un prix de moins de 900 francs et une interface parallèle qui pourraient laisser croire le contraire. Le pilote du Maxi Scan est simple et clair, tout en possédant des options permettant d'obtenir des images de qualité. Tout cela aboutit à un résultat impressionnant. En effet, la page A4 en 300 ppp est numérisée en moins de deux minutes, avec l'option détramage activée, alors que certains concurrents mettent près de quatre minutes pour obtenir des résultats inférieurs. Quant aux résultats, la palette 36 bits et l'option détramage de ce scanner font des prodiges. Les aplats de couleurs sont presque purs et fidèles, les dégradés ne laissent pas apparaître de zones uniformes. Le quadrillage visible sur certains supports, tels les magazines, a disparu, donnant au final une image de très bonne qualité pouvant être retraitée à souhait. Une réussite ! **N. B.-D.**

Mustek Scan Express 600 USB

CONSTRUCTEUR Mustek.
LANGUE Française.
PRIX Moins de 700 F.
15
Scanner à plat A4.

Déjà bien implanté dans le monde des scanners, Mustek propose son Scan Express. Sa nouvelle interface USB lui procure une installation simple, et en prime, il se branche en *hot plug*, (Ndlr : Sans relancer le système) ce qui est n'est pas négligeable. On branche, on insère le CD-ROM contenant les pilotes et c'est terminé. Windows fait le reste sans poser de problème. Côté performances, le Scan Express n'a rien à envier à ses confrères. Même si la résolution n'est que de 600 x 300 ppp, elle permet d'obtenir de bons résultats tout à fait exploitables dans un temps très rapide. La page A4 en 300 ppp, avec l'option détramage activée, est numérisée en deux minutes. Et le résultat n'est pas décevant. Grâce à une palette de 30 bits, les ombres et les aplats sont bien restitués. Le tramage est très bien traité par le pilote du scanner ! Côté logiciel, *IPhoto 4* permet des retouches et des trucages simples. Pour un usage personnel, ce scanner est parfait, surtout vu le prix auquel il est proposé. **N. B.-D.**



Mustek VideoCam VC-100

La caméra VC-100 de Mustek fait partie de la nouvelle génération de périphériques USB. Simple à installer grâce à cette nouvelle connexion, son utilisation en est tout aussi aisée. Son interface Twain, standard pour les périphériques d'acquisition, lui permet une reconnaissance par bon nombre de logiciels. De la capture vidéo à la capture d'images fixes, elle permet de faire bien d'autres choses que la simple visioconférence, pour laquelle elle est prévue à l'origine. Pour cette dernière, NetMeeting est d'ailleurs offert sur le CD-ROM. Même si la qualité des images n'est absolument pas comparable avec celles d'une caméra classique, les couleurs et le contraste sont précis. Aussi, ne vous attendez pas à avoir du 24 images par seconde, car ce n'est pas son rôle. Mais pour une utilisation en visioconférence et en Webcam, elle est très bien conçue, malgré un socle légèrement instable. *ViewFun*, le logiciel de contrôle et de capture fourni avec la caméra, est aussi très bien développé et d'une simplicité étonnante. Il autorise toutes les corrections de couleurs, luminosité et contraste. Une petite caméra simple et efficace. **N. B.-D.**

CONSTRUCTEUR Mustek.
Langue Française.
Prix Moins de 1 000 F.
14
Caméra numérique.

ON SAIT
QUAND
ÇA COMMENCE.

MANKIND

UNE PARTIE UNIQUE ET **PERPÉTUELLE**
EXCLUSIVEMENT ON-LINE

Bienvenue dans le monde démesuré de Mankind, le jeu de stratégie galactique ultime... dont vous ne connaîtrez peut-être jamais l'issue ! Car ici, aux confins de l'univers, plus rien ne compte. Ni le temps, ni l'espace. Au total plus de 900 millions de planètes à coloniser, développer, gérer ou combattre dans une partie on-line sans limite. Un conseil : aiguisez votre lame... et votre sens de la diplomatie afin que vos alliés veillent sur vos intérêts pendant votre sommeil. A moins que vous n'enclenchiez l'incroyable système d'alerte de Mankind qui peut vous avertir d'une attaque à tout moment par e-mail, IRQ et même téléphone portable ! Le combat ne fait que commencer mais rappelez-vous ceci : vous n'avez que la vie devant vous. **Mankind, vous n'êtes pas au début d'en voir la fin.**

■ Exclusivement on-line ■ Une partie unique et perpétuelle ■ Un nombre illimité de participants ■ Une réalisation 3D magistrale en temps réel ■ Un terrain de jeu aux limites de l'infini avec 900 millions de planètes aux caractéristiques uniques ■ Plus de 150 unités de construction, de commerce et de combat. ■ Alternance des saisons, des climats, du jour et de la nuit. ■ Un système de mise à jour automatique on-line du jeu.

Retrouvez également Mankind sur GOA : www.mankind.goa.com

3615 CRYO
www.cryo-interactive.com

www.mankind.net

Tequila © 1998 Cryo On-Line, Vibes. Tous droits réservés.

Net One TV monitor

CONSTRUCTEUR 16
Net One.
■ **LANGUE**
Française.
■ **PRIX**
Moins de 3 500 F

Le TV monitor est un astucieux produit qui cumule les fonctions d'écran informatique, de moniteur vidéo et de téléviseur. Chaque écran est complètement indépendant et occupe la totalité de la surface de la dalle. Dans tous les cas, l'image est de bonne qualité. Le passage d'une fonction à l'autre s'effectue depuis une télécommande. Par ailleurs, celle-ci centralise presque tous les réglages de l'appareil, de la recherche de canaux, à la luminosité et au contraste en passant par le volume. En effet, le TV monitor restitue aussi le son, par l'intermédiaire de deux enceintes situées sur le côté de la caisse. Malheureusement, celles-ci font un peu penser à des pièces rapportées. D'abord, elles alourdissent l'esthétique du produit, tandis que le son reste de piètre qualité malgré des réglages de volume, basses et d'aigus. Le TV monitor est doté de connexion audio et vidéo au format RCA, aussi bien en entrée qu'en sortie. En revanche, l'absence de prise Péritel constitue un sérieux handicap si on veut brancher magnétoscope ou décodeur. Le TV monitor existe actuellement dans les formats 14 pouces, pour moins de 3 000 F, 15 pouces pour moins de 3 500 F et il est en cours de développement en 17 pouces.

B.G.

Smartmemory "Pro" V90 de Olitec

CONSTRUCTEUR 16
Olitec.
■ **LANGUE**
Française.
■ **PRIX**
Moins de 1500 F.

Le SmartMemory de chez Olitec est vraiment la Rolls des modems, même si l'ergonomie est à revoir, il permet toujours de recevoir *fax*, messages vocaux et *e-mails* de façon autonome (c'est-à-dire PC éteint). Mais il est aussi équipé d'une carte mémoire amovible de 4 Mo pour stocker les messages et autres paramètres de configuration. Cette carte pourra être remplacée par une autre de 8 ou de 16 Mo, en cas de besoin (pour recevoir d'avantage de messages par exemple). De plus, il offre un écran LCD qui affiche le nombre de messages reçus, mais surtout la vitesse de connexion du modem : ça, c'est génial ! Ensuite, il est équipé de six touches destinées à le commander, ainsi que d'une télécommande très complète et utile en mode autonome pour passer un appel en mains libres ou pour écouter les messages stockés. Seul point noir : comme toujours chez Olitec, l'ergonomie des logiciels n'est pas vraiment au rendez-vous. Mais bon, on s'y habitue doucement, car à défaut d'être bien pensés, ils sont complets. Au niveau connexion V90, ça marche plutôt bien (environ 40 kbps lors de nos tests). Bref, un bon produit qui pourrait devenir le meilleur au monde, si seulement Olitec engageait une équipe de développeurs qui pensent (un peu) à l'utilisateur final.

J.V.

Enceintes Kynio SA 1151 et SA 1271

CONSTRUCTEUR 13
Kinyo.
■ **Langue**
Française.
■ **Prix**
1151 : Env. 790 F.

Mis à part leur nom, le seul point qui diffère entre les SA 1151 et les SA 1271 réside dans leurs puissances respectives. Les 1151 se composent de deux satellites de 10 watts par tête de pipe et d'un caisson de basses de 30 watts. Pour les 1271, les deux satellites passent à 15 watts et 40 watts pour le caisson de basses. Malheureusement, ces enceintes, malgré leur qualité toutefois honorable, ne proposent ni un son assez parfait pour séduire les mélomanes, ni un prix assez bas pour satisfaire pleinement les petits budgets. Côté son, la gamme des SA vous en donnera pour votre argent mais pas plus. Les aigus sont plutôt bien rendus, les graves bénéficient évidemment de la puissance du caisson de basses mais sont un peu sourds et pas assez percutants. Donc, l'équilibre entre les deux reste assez précaire, mais demeure toutefois acceptable. La puissance des deux paires d'enceintes atteint un niveau maximum honorable même si l'on note un souffle assez présent dans les hauts volumes sonores, surtout avec les 1151. Quant aux réglages, elles se contentent du minimum ; à savoir 3 boutons sur un satellite pour le volume, pour les aigus et pour les graves ainsi qu'une sortie casque et une molette sur le caisson de basses.

P.R.

CONSTRUCTEUR 12
Kinyo.
■ **Langue**
Française.
■ **Prix**
1271 : Env. 975 F.

YAMAHA

LE MEILLEUR DU MULTIMÉDIA

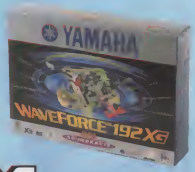
GRAVEURS DE CD MULTIFONCTIONS :

NOUVELLE SÉRIE CRW4416

Yamaha, leader technologique dans la gravure de CD Rom, propose une gamme complète d'enregistreurs de CD-R / CD-RW compatibles avec tous les formats de CD et modes d'enregistrement.

- Ecriture CD-R : **4X**
- Ecriture CD-RW : **4X**
- Lecture : **16X**
- Mémoire tampon : **2Mo**
- Disponibles en interfaces **SCSI et E-IDE**

CARTE SON PCI:



XG

WAVEFORCE 192XG :

- Bus **PCI**
- Compatible **AC'97**
- **64 voix**
- **Plug and Play**
- Table d'onde **676 sonorités**
- Compatible Microsoft **DirectSound et Direct 3D**
- Ensemble **logiciel complet et puissant**

Designed for Microsoft® Windows NT® Windows'98

ENCEINTES MULTIMEDIA HAUTE FIDELITE :

Faites rimer PC avec Haute-Fidélité grâce à une gamme complète de cinq modèles vous assurant la meilleure reproduction sonore de toutes vos applications (à partir de 399 francs TTC).

YST M20 DSP

YST M7

YST M15

YST MSW5

YST MS25

JE SOUHAITE RECEVOIR UNE DOCUMENTATION SUR :
☐ LES GRAVEURS DE CD ROM
☐ LA WAVE FORCE 192XG
☐ LES ENCEINTES YST

Offre limitée à la France Métropolitaine

Nom : .....

Adresse : .....

.....

.....

Code postal : .....

Ville : .....

Coupon à renvoyer à
YAMAHA MUSIQUE FRANCE
DIVISION INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE
BP 70,
77312 Marne-la-Vallée Cedex 02

DISTRIBUÉ PAR :
ACTEBIS FRANCE | ALIZÉ INFORMATIQUE | ARROW COMPUTER PRODUCTS | TECH DATA FRANCE

Conception : AV Studio / Studio Contraste Photos et textes non contractuels

Il suffit parfois de changer un processeur ou un périphérique pour offrir une seconde jeunesse à son micro. Cependant, malgré les tests des magazines, acheter un produit prend souvent l'allure de la quête du Graal. Ce qui pose problème, c'est choisir le magasin où on va faire son achat. La lecture de la presse, le bouche à oreille sont des atouts précieux dans une telle entreprise. Et il n'est pas rare de constater des différences de prix considérables entre la boutique d'assembleur et une grande surface.
Cet écart peut atteindre 200 francs sur un simple accessoire, comme une souris, et plusieurs milliers de francs sur une configuration complète.

Notre objectif n'est pas ici de faire de la publicité, mais de débusquer quelques bonnes affaires.
Les produits que nous proposons font l'objet d'une promotion. Ils sont donc très intéressants. Mais restez vigilant, car il s'agit généralement de produits d'appel. Le vendeur compte souvent sur l'achat d'accessoires ou de services complémentaires pour réaliser son bénéfice.
Par ailleurs, pour réduire leurs prix, les boutiques suivent au plus près le marché et réduisent leur stock au strict minimum. Les quantités sont donc toujours limitées. Alors n'hésitez pas, lorsque votre décision est prise, à retenir par téléphone. Bonnes emplettes !

750 F

ABIT BH6 BX

La carte mère est le squelette de votre micro. Performance et robustesse sont au rendez-vous dans ce modèle jumperless avec 5 slots PCI et 2 ISA pour servir un processeur Intel Pentium II. Facile à installer, la nouvelle ABIT est la référence actuelle et fera aussi la joie des overclockers par sa stabilité.

LDLC
34, rue de Marseille, 69007 Lyon.
Tél.: 04 37 28 60 65.

1250 F

Diamond Viper 550 AGP 16 Mo

Avec un Pentium II 300 ou supérieur, vous pourrez tirer le maximum de cette carte exceptionnelle en 2D et qui devance la 3DFX2 en 3D !
(PC FUN n° 42 p. 40. Notée 19).

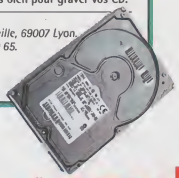
LCDI
20, rue Montgallet, 75012 Paris.
Tél.: 01 43 43 24 40.

2595 F

IBM Ultra DMA/33 14.4 Go

Un disque de 14.4 Go Ultra DMA 337200t pour moins de 3 000 francs, ça semble incroyable. Malgré la vitesse, le disque ne chauffe pas trop et ses performances conviennent très bien pour graver vos CD.

LDLC
34, rue de Marseille, 69007 Lyon.
Tél.: 04 37 28 60 65.



389 F

Pioneer 36X ide «slot-in»

Dans la course aux X, Pioneer se distingue régulièrement par les performances de ses produits. Depuis le modèle 32X, un nouveau système anti-vibrations est le bienvenu, tandis que la reconnaissance des CD gravés est conservée.

Pc Micro
24, bd Saint-Jacques, 75014 Paris.
Tél.: 01 43 36 22 88.

290 F

SB AWE64 OEM

Creative possède, avec la AWE64, une carte de qualité mais surtout le standard adopté par les concepteurs de jeux. Inévitable.

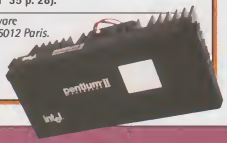
TKC Systems
8-10, avenue Simon-Bolivar, 75019 Paris.
Tél.: 01 40 40 40 41.

1550 F

Intel Pentium II 333 Mhz

Ce processeur présente le meilleur rapport puissance-prix de la gamme Intel et conviendra à la fois au joueur et au graphiste (PC FUN n° 35 p. 28).

Diamond Star Gigaware
1, rue Montgallet, 75012 Paris.
Tél.: 01 53 17 02 03.



2060 F

Pack Panasonic: Graveur CW-7502 et carte SCSI Tekram DC 390-F

Vendu avec Easy Cd Creator, Direct CD et une carte Tekram, ce graveur 4X 8X, vendu seul à 1 615 francs, est une excellente affaire. Nous vous conseillons cependant d'échanger pour 80 francs de plus la carte SCSI pour la Tekram DC390-U SCSI3, plus performante que sa petite sœur 390-F déjà notée 16/20 dans le numéro 42 de PC FUN (p. 34).
Pensez de plus à exiger les vis de fixation gratuites !

TKC Systems
8-10 avenue Simon-Bolivar 75019 Paris.
Tél.: 01 40 40 40 41.

Fallout 2
A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME
80 ANS APRES, L'AVENTURE APOCALYPTIQUE CONTINUE
DEUX FOIS PLUS
VASTE
SILLONEZ LE MONDE AU VOLANT D'UNE CHEVROLET DES 50'S
ENCORE PLUS
GLAUQUE
TRANSFORMEZ VOTRE DEMEURE EN MAISON CLOSE
DEUX FOIS PLUS DE
MONSTRES
Europe2
FAITES-VOUS DE NOUVEAUX AMIS
Interplay
GEN4d'or SUITE DU MEILLEUR JEU DE RÔLE 1998
Concours, Trucs et Astuces au 3615 INTERPLAY* ou au 08 36 68 24 68*
DISTRIBUE PAR Acclaim
www.interplay.com
PC CD ROM

Rogue Squadron

Parmi la variété de situations de jeu de *Shadows of The Empire* (combat à pied, dans l'espace ou à la surface des planètes), celle qui vous amenait à combattre les troupes impériales à la surface de la planète Hoth avait remporté l'unanimité. Forts de ce succès, LucasArts propose dans *Rogue Squadron* des dizaines de missions du même acabit, dans des lieux aussi variés que la surface de Tatooine, la planète de sable, Yavin, la base sylvestre de la rébellion, Bespine, la cité des Nuages, et bien entendu, les canyons de l'Étoile noire. Le jeu vous permet de choisir plusieurs vaisseaux, de l'incontournable X-Wing au tant attendu Faucon Millénaire. Graphiquement superbe, le jeu, situé entre *La Guerre des étoiles* et *L'Empire contre-attaque* vous obligera à *slalomer* entre des feux d'artifice de lasers des AT-AT (ces gigantesques chars à pattes), de Tie-fighters et autres ennemis impériaux, de négocier avec le relief, bref, d'être digne de Luke Skywalker dans ses meilleurs moments de pilotage, les pouvoirs Jedi en moins.

> Éditeur LucasArts. > Sortie prévue Décembre 98.

Wargasm

> Éditeur Infogrames. > Sortie prévue Décembre 98.

Dans un futur pas si éloigné, les gouvernements ont décidé de régler leurs conflits militaires virtuellement. C'est ce que nous affirme *Wargasm*. On n'y croit pas une seconde, mais peu importe : DID, à qui l'on doit, entre autres, *Total Air War*, s'attaque au mélange des genres, offrant avec *Wargasm* un cocktail d'action et de stratégie. Le jeu propose de nombreuses campagnes où vous devrez diriger vos troupes tel un général, mais vous pourrez aussi à tout moment plonger au cœur de l'action, à bord de n'importe lequel de vos véhicules ou troufions. Si le pilotage est loin d'être aussi pointu que ce à quoi DID nous avait habitués, la possibilité de se retrouver dans un char, un transport de troupes ou un soldat offre une variété fort appréciable. Par cet aspect, *Wargasm* risque même de devenir un incontournable du conflit en Multijoueur, chaque participant pouvant en effet diriger n'importe quelle force en présence, ce qui peut ouvrir des perspectives stratégiques communes totalement nouvelles.

CAESAR III

AVE CAESAR, CEUX QUI VONT BATIR TON EMPIRE TE SALUENT !

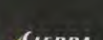
Dans Caesar III, toute l'action se déroule sur une seule grande carte représentant la province. Construction, stratégie et combats sont maintenant réunis sur un même écran. Découvrez plus de 60 bâtiments différents, une population nombreuse et variée ainsi qu'un Empereur intransigeant qui ne manquera pas de réclamer son dû sur les ressources et les taxes que vous collectez dans la cité.

A vous de renforcer sans cesse les défenses de votre cité pour repousser les hordes d'assaillants barbares et diriger, en temps réel, vos légions afin de combattre les troupes ennemies perchées sur de puissants éléphants. Rome a de nombreux ennemis et la survie de la ville dépend de vos capacités à la défendre.

N'oubliez surtout pas de divertir vos citoyens sous peine de voir votre popularité tomber en flèche. Construisez des théâtres et des amphithéâtres mais ne négligez pas les troupes de comédiens ainsi que les écoles de gladiateurs pour assurer la réussite de vos spectacles. Enfin, quoi que vous fassiez, n'oubliez pas d'honorer les 5 dieux qui veillent sur votre cité : les ignorer vous exposerait à de graves périls !

MAINTENANT VOUS COMPRENEZ POURQUOI ROME NE S'EST PAS FAITE EN UN JOUR...

CD-ROM PC



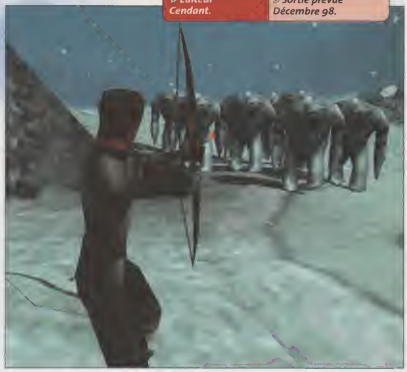
www.sierra.fr

DISPONIBLE

King's Quest VIII : Le masque d'éternité

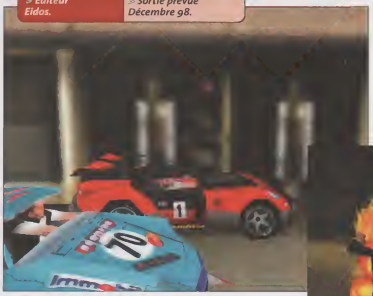
Les *aficionados* de la série des *King's Quest* vont-ils se retrouver dans ce nouvel épisode ? Si l'univers de jeu garde la griffe des précédentes aventures (à part *King's Quest VII*), le système de jeu n'a plus grand-chose à voir avec les anciens *King's Quest* : vous dirigez votre personnage à votre gré dans un monde en 3D temps réel, suivez un scénario non-linéaire, et devrez combattre avec vos petites mimines les hordes de monstres laids qui ont profité du fait que la quasi-totalité de la population soit transformée en pierre par une saloperie de sortilège que seul le masque d'éternité peut dissiper. Vous-même étant curieusement immunisé contre cette malédiction, devinez donc qui va se taper le boulot d'aller rassembler les cinq morceaux dudit masque et devoir se cogner les pièges, monstres et autres dangers qui grouillent à chaque coin de rue, pendant que presque tout le monde se repose bien au chaud, prisonnier d'une coque de roche ?

> Éditeur Cendant. > Sortie prévue Décembre 98.



Carmageddon 2 : Carpocalypse

> Éditeur Eidos. > Sortie prévue Décembre 98.



On croyait avoir atteint le paroxysme de l'horreur automobile avec *Carmageddon*. C'était mal connaître SCI qui a réussi à faire encore pire avec *Carpocalypse*. Le jeu est désormais complètement en 3D, piétons compris, et offre quelques nouveautés non recommandées aux âmes sensibles. Brisez les vitres pour faire irruption dans des bureaux comblés, estropiez les passants sans les tuer du premier coup, rentrez-leur dedans bien droit afin qu'ils restent collés sur votre pare-chocs quelques secondes, en hurlant et saignant. Utilisez des armes aussi variées qu'un mortier, un fléau d'armes gigantesque, ou encore un gant de boxe à ressort. Faites la chasse aux animaux, du chien à l'éléphant. Horrible. Excellent. Encore plus politiquement incorrect que son grand frère, *Carpocalypse* offre de plus la possibilité de revoir sous n'importe quel angle chacune de vos actions, et de sauvegarder vos meilleurs moments. Ah, au fait, c'est aussi un jeu de course, alors vous devrez affronter d'autres voitures sur de très nombreux circuits. Un bon jeu pour affoler radios et télés sur le thème du danger des jeux vidéo...

CARAMBOLAGES CARNAGES...

CARMAGEDDON II

CARPOCALYPSE NOW

SCi

STAINLESS

© 1998 SCi (Sales Curve Interactive) Ltd. Software © 1997 Stainless. Tous droits réservés

European Air War

Voici un concurrent digne de ce nom pour *Combat Flight Simulator*! Après l'excellent mais difficile *1942: Pacific Air War*, Microprose nous propose sa version de la guerre aérienne en Europe de 1940 à 1945 en temps que pilote anglais, américain ou allemand. Le gros atout de ce jeu: ses campagnes dynamiques qui lui confèrent un immense intérêt et une grande durée de vie. Ainsi, en fonction de votre affectation, vous disposerez d'un contexte historique réel, appareil, armement et nature des missions dont le résultat ne pourra pas changer le cours général de la guerre mais influera sur des évènements ponctuels. Par exemple, si vous bombardez une base de V1 au début d'une campagne, elle sera moins efficace que dans la réalité. Autres atouts de ce jeu, le nombre d'avions que l'on peut piloter, vingt, et le nombre d'avion présents ensemble dans le ciel, plus de deux cent cinquante. Et sur la bêta que nous avons reçue, c'est fluide! Vivement la version finale...

> Éditeur Microprose. > Sortie prévue Décembre 98.

Myth 2

> Éditeur Bungie Software. > Sortie prévue Décembre 98.

Et bien voici maintenant *Myth 2*. Évidemment, plein de choses ont été améliorées et comme souvent dans les "2", on se demande pourquoi ils n'ont pas sorti directement cette version... En tout cas, les suggestions de joueurs et la recherche des concepteurs ont porté leurs fruits. Tout d'abord, le jeu est plus beau et plus ergonomique. La résolution maximale a été portée à 1024 et il est, par exemple, désormais possible de gérer les volte-face des unités uniquement à la souris. De nouvelles unités ont été ajoutées et les anciennes bénéficient souvent de nouvelles possibilités, flèches enflammées pour les archers, nouveaux sorts pour les sorciers, etc. Bref, un excellent jeu en perspective avec des décors variés et un scénario qui donne envie d'enchaîner les missions. En plus, ils ont même rajouté des poulets qu'on peut tuer et deux éditeurs pour créer ses niveaux et ses unités en déterminant leur force, taille, poids, caractéristiques... Une sacrée valeur ajoutée qu'ils apportent à leur produit, les p'tits gars de chez Bungie !

Rome a mis cinq siècles pour se bâtir.

Il ne tient qu'à vous de faire plus court.

The Rise of Rome : l'extension de Age of Empires.

Avec Age of Empires, vous allez pouvoir vérifier que tous les chemins mènent à Rome. Avec cette extension officielle, découvrez, outre l'Empire Romain, les civilisations légendaires de Palmyre, de Macédoine et de Carthage, avec chacune ses forces et ses faiblesses. Vos aptitudes de commandement auront fort à faire avec les nouvelles unités comme les intrépides cavaliers sur chameaux, les puissants chariots de guerre Scythes, les redoutables lanceurs à la fronde ou les galères armées de feu grégeois. Le tout sur de nouvelles cartes plus grandes qui sont autant de défis...

Enfin, cet add-on vous propose quatre nouvelles campagnes, de nouvelles technologies, mais aussi de nombreux upgrades comme un système de production d'unités en série pour gérer au mieux l'ascension de votre civilisation.

AGE of EMPIRES®
THE RISE OF ROME
EXPANSION

Un produit acheté un logiciel offert !
Les DUO'S

ENSEMBLE STUDIOS

Jusqu'où irez-vous ? Microsoft
www.eu.microsoft.com/france/jeux/

* Pour l'achat d'un produit Microsoft participant sur tous ceux que l'Empire, The Rise of Rome Expansion, Microsoft vous offre un logiciel au choix parmi la Participation au Jeu 20 F. Détails au collier en magasin.

Vous avez besoin de la version complète d'Age of Empires pour utiliser Rise of Rome Expansion Pack. © 1998 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft et Age of Empires sont des marques déposées par Microsoft Corporation aux Etats-Unis d'Amérique et/ou sont d'autres pays.

Combat Flight Simulator :

WWII Série Europe

Noël, Noël, Montjoie-Saint-Denis ! Depuis le temps que les pacifiques nous narguaient avec leur Flight Simulator *si beau et si réaliste et que nous, les belliqueux, nous rêvions d'en posséder une version bien à nous...*

FLIGHT SIM' PASSE À L'ATTAQUE !

Par Laurent Guerder

S'IL y a un test que je rêvais d'écrire depuis longtemps, c'est bien celui-ci. Enfin une version de *Flight Simulator* dans laquelle on ne se contente pas de traverser la Manche en temps réel ou de passer sous la tour Eiffel. Enfin, on va directement à l'essentiel : trouver, traquer et détruire son prochain ! Cette première version guerrière s'inspire de la guerre aérienne en Europe au cours du second conflit mondial. Premier volet, la bataille d'Angleterre et sa suite de 1940 à 1943. Deuxième volet, l'offensive américaine de 1943 à 1945. Cette division en deux volets permet de jouer tout d'abord Anglais puis Américain en tant qu'allié, mais elle permet surtout d'expérimenter tour à tour l'offensive et la défensive quel que soit le camp choisi. Attaque ou protection de bombardiers, de cibles au sol, de bateaux, sous-marins ou trains, tout y passe.

Chaque campagne se compose de 18 missions. Le niveau de difficulté varie en fonction de la qualification des pilotes ennemis (débutant, vétéran ou as) et du degré de réalisme choisi pour le pilotage. À 100 % de réalisme et avec des ennemis de niveau As, les dix-huit missions durent bien dix fois plus... De toute façon, cela n'affecte aucunement la durée de vie de *Combat Flight Simulator* puisque reprenant le principe de *Flight Simulator*, il bénéficie d'un environnement ouvert et que nous allons voir se multiplier les *add-on* dans les mois à venir, que leur origine soit professionnelle ou amateur. Tout objet de *Flight Simulator* est importable dans *Combat Flight Simulator* et vous pouvez vous amuser à combattre un 747 au-dessus de Londres en 1940, après lui avoir alloué les points de dégâts d'un B17... J'attends déja les scénarios créés par les *fans* qui nous permettront de jouer des combats historiques, non proposés ici, et la possibilité de combattre avec un Dewoitine 520, un chasseur à réaction ou un Yak-3 du Normandie-Niemen (voir notre CD). De belles parties en perspective ! Autre avantage de l'architecture ouverte de *Combat Flight Simulator*: on peut personnaliser son avion avec le Flight Shop (non fourni dans le jeu) et disposer d'un superbe appareil lors des combats en réseau ou sur le Net. Chipster s'est ainsi créé un Flying Pingouin entièrement rose du plus bel effet militaire...

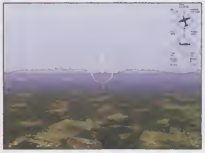
De loin le plus réaliste des simulateurs de vol de la Seconde Guerre mondiale !

Les vues aériennes sont vraiment « bluffantes » ! Elles sont géographiquement exactes, il est possible d'aller de Londres à Paris en se repérant aux routes et aux cours d'eau, si on ne se perd pas en traversant la Manche, mais à condition de connaître les routes de l'époque, car tout y est conforme. Plus de Pyramide du Louvre à Paris et une ville de Berlin telle que la grande majorité des joueurs ne l'ont pas connue. Mais les concepteurs ne se sont pas contentés d'adapter les paysages de *Flight Simulator*, ils les ont retravaillés et cet effort se perçoit notamment au niveau du dénivelé. C'est

Spitfire Mk.I

Messerschmit Bf 109 E

Combat Fligh Simulator profite déjà des développements en cours pour Flight Simulator 2000.



● **Voici les différentes vues du P 51 Mustang. Le cockpit simplifié est bien pratique pour vérifier les alentours avec un joystick équipé d'un "chapeau chinois".**

● **Combien d'aviateurs allemands ont dû rêver de passer sous la Tour de Londres...**

● **Attention à ne pas shooter vos ailiers, ça va très vite !**

● **Admirez la bombe accrochée sous ce Spitfire IX. À 100 % de réalisme, son poids est sensible au pilotage.**

d'ailleurs de cette version que seront dérivés les décors du tant attendu *Flight Simulator 2000*. Bien sûr, quand on se rapproche du sol, ça se gâte, mais en altitude, on a jamais eu un jeu offrant des vues aussi réalistes.

Et les avions dans tout ça? Là encore, un super boulot a été réalisé par les concepteurs. Les différences entre les huit modèles proposés (Spitfire Mk. I et Mk IX ; Messerschmit Bf-109E et G ; Focke Wulf 190 A8 ; P- 47D Thunderbolt ; P-51D Mustang ; et Hurricane Mk.I) sont sensiblement les mêmes dans le mode le plus simple. Toutes les qualités, mais aussi les défauts, de ces appareils mythiques de la Seconde Guerre mondiale sont rendus ici avec un luxe de détails étonnant. Ainsi, comme dans la réalité, on pourra plus facilement rentrer de mission avec un P 47 ou un Hurricane amoché qu'avec les autres appareils. Le Me 109 est difficile à faire décoller et atterrir, mais il sort plus facilement d'une vrille que nombre de ces homologues. Le Spitfire MkI souffre de son carburateur classique lorsqu'on lui fait faire un piqué et il faut déclencher un Split-S (demi-tonneau et on tire sur le manche) pour éviter de couper le moteur quelques secondes quand on veut plonger. D'ailleurs, après quelques jours de tests (intensifs), j'étais très impressionné de voir que les appareils proposés ici correspondaient si bien à ce que j'avais lu dans les livres sur le sujet. Néanmoins, ma science n'est que théorique, n'ayant jamais piloté qu'un Stearman pendant quelques secondes durant lesquelles je me suis bien gardé d'essayer d'effectuer la moindre acrobatie, priant pour que le pilote reprenne les commandes le plus vite possible... Et justement, passe dans nos locaux un instructeur de vrai avion, ayant de surcroît piloté un VRAI Mustang. L'occasion était trop belle et il s'est rapidement retrouvé avec un Force Feedback dans la main, mitraillé de ques-

L'architecture ouverte héritée de* Flight Simulator *nous promet des* add-on *passionnants.

Préparation du débarquement. Un P47 à l'attaque d'un train.

tions sur la véracité du modèle de vol du Mustang disponible dans le jeu. Après plusieurs minutes de galipettes virtuelles, le verdict est tombé : on s'y croirait ! Le réalisme a été si poussé que la fumée qui sort d'un moteur touché change de couleur suivant la partie endommagée. Les concepteurs précisent même que le débit d'une fuite d'huile est calculé en fonction de la vitesse du moteur au moment de l'impact et des dégâts subis. Donc, d'un combat à l'autre, on ne meurt pas de la même façon virtuelle. Ceci dit, après ça il faut qu'ils arrêtent. Je n'ai aucune envie de ressentir plus de choses quand je meurs virtuellement. Allez savoir ce qu'ils pourraient inventer pour rendre les jeux encore plus réalistes ? Déjà là, c'est pas mal... En mode Réaliste et avec des ennemis dignes de ce nom, on se fait des sueurs froides dans les *dogfights*! Les passes se succèdent et l'adrénaline augmente proportionnellement à la baisse des munitions. Il faut bien calculer la déflection du tir, plus ou moins en avant de l'ennemi, en fonction de sa vitesse et de l'angle de tir et tout va très vite. Les appareils allemands bénéficient d'un avantage d'armement grâce à leur canon lors de l'attaque des bombardiers alors que le Hurricane oblige son pilote à rester longuement exposé aux tirs des mitrailleurs adverses avant d'obtenir un résultat. Encore un aspect qui est très bien rendu. Si vous volez trop longtemps en droite ligne ou que vous passez entre les bombardiers, attention à la casse. Les mitrailleurs des bombardiers peuvent d'ailleurs s'infliger mutuellement des dégâts... Il n'est pas obligatoire de poser son appareil au retour d'une mission, mais le calcul des points de celle-ci en tiendra compte. Chaque mission permet de monter en grade et de gagner des médailles, en fonction de son résultat et du comportement du pilote. Il est très bien vu par le programme de porter secours à ses équipiers lorsqu'ils sont en difficulté. Attention à une chose : on peut à la fin de la première campagne alliée faire passer son pilote dans la seconde... mais on perd alors son grade et ses médailles. Je pleure encore sur mon Wing Commander, détenteur de la Victoria Cross redevenu sous-lieutenant dans l'armée américaine en 1943...

Combat Flight Simulator est un des premiers jeux à utiliser DirectX 6, ce qui lui permet d'exploiter au mieux les cartes 3 D nouvelle génération et sur un Pentium II 333 avec une TNT, il est possible de jouer en 1024 et en millions de couleurs avec tous les détails à une vitesse impressionnante. Bravo ! La limite inférieure est un Pentium 200 avec une carte 3 D. Il faut alors sacrifier des

Michel Patrick LAURET / 1+1=3

SPITFIRE CONTRE BF 109

Juste avant que ne débute la bataille d'Angleterre, chaque adversaire aura eu l'occasion d'évaluer le chasseur adverse. Werner Mölders, futur as allemand aux 115 victoires est envoyé au centre de test de Rechlin pour évaluer un Spitfire capturé. Sa conclusion est accablante pour le chasseur anglais : malgré ses performances en virage, c'est un appareil de chasse limité. Si cette opinion peut surprendre, elle émane d'un pilote dont le Messerschmitt Bf 109 dispose déjà d'un carburateur à injection directe alors que le Spitfire possède un carburateur classique provoquant une coupure de quelques secondes du moteur lorsque l'avion pique. Quelques secondes qui sont une éternité en combat... De leur côté, les Britanniques, par l'entremise de Stanford Tuck, effectuent la même opération à Farnborough avec un Bf 109 tombé entre leurs mains en France. Logiquement, l'expertise révéla les mêmes faiblesses du Spitfire par rapport au Messerschmitt. Quelques semaines plus tard, les ingénieurs de chez Merlin avait mis au point un nouveau carburateur et les pilotes anglais savaient qu'il fallait effectuer un Split-S à la place d'un piqué en cas de poursuite par un Me 109. La conclusion britannique vaut l'Allemande : le Me 109 est certes plus rapide et possède un avantage en piqué mais son manque de maniabilité en virage et en rase-mottes en font une machine simplement honorable. En temps de guerre, nul n'est prophète chez l'ennemi...

Michel Patrick LAURET / 1+1=3

● L'atterrissage en mode Automatique plaira aux débutants.

● L'attaque frontale est très efficace... si on y survit.

● Mauvais karma pour ce Bf 109...

● "Stuka Party" pour ce Hurricane au-dessus d'une station radar en 1940.

● Explosion d'un B 17 en vue cockpit simplifiée.

● Les bateaux sont vraiment fragiles dans le jeu...

détails pour conserver une fluidité raisonnable. Côté sons, la réalisation est impressionnante. Chaque moteur possède son bruit particulier et même la différence entre les deux versions du Merlin qui équipent les Spit Mk.I et Mk.IX est sensible. En combat, on peut réellement entendre un ennemi qui arrive par l'arrière et qui passe, emporté par sa vitesse. On pourrait même décrire sa trajectoire les yeux fermés. Bien sûr le son varie entre les vues intérieures et extérieures et tout cela contribue grandement à immerger le joueur dans le jeu, surtout s'il utilise un *joystick* Force Feedback particulièrement bien géré ici. Ce qui est tout de même la moindre des choses...

Si vous avez la possibilité de jouer en réseau ou *via* le Net, vous pourrez également affronter sept autres pilotes dans des duels sans merci, par équipes ou chacun pour soi. Dommage qu'il n'y ait pas de missions plus élaborées, mais c'est déjà ça. D'ailleurs, depuis que le jeu est arrivé à la rédaction, il ne se passe pas un jour sans que nous ne nous défions mutuellement pour la plus grande joie de tous. Enfin presque tous, parce que Maître K. dit qu'il en a marre de faire l'Allemand tout seul et que le fait qu'il porte un nom à consonance germanique ne justifie pas que tout le monde s'acharne sur son appareil. Certes, Steph'. Certes... ■

Et les autres...

Les concurrents de *Combat Flight Simulator* sont à chercher dans les produits annoncés pour Noël. Le premier à sortir devrait être *European Air War* de Microprose qui dispose d'une campagne dynamique qui rend très bien l'atmosphère des batailles proposées. Ainsi, plusieurs escadrilles sont disponibles pour la bataille d'Angleterre avec leur terrain, leurs objectifs historiques etc. Le second concurrent sera *World War II Fighters* de Jane's. On connaît le sérieux que l'éditeur apporte à ses simulations militaires et celui-ci ne devrait pas échapper à la règle.

L'avis de Laurent

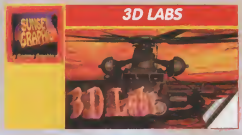
19

Vous l'aurez compris en lisant le test, je suis totalement emballé par ce jeu. Bien sûr, sa grande force est de disposer d'une architecture ouverte et de toutes les possibilités qui ont déjà fait le succès de Flight Simulator. Néanmoins, même si le jeu se limitait à la version testée, ce serait déjà un événement dans le petit monde de la simulation guerrière tant il associe réalisme et plaisir de jouer. On l'aura attendu longtemps, mais ça en valait la peine. Vivement les versions 44-18 et Pacifique!

L'avis de Maître K.

En rêvant, ils l'ont fait un Flight Simulator historique : certes on peut regretter l'absence de campagnes dynamiques ou de gestion d'unité, mais quel simulateur magistral! Les modèles de vol sont parfaits, les combats ultra-réalistes et les graphismes somptueux. Le pire c'est que malgré ce réalisme, la prise en main est immédiate et le plaisir omniprésent. Reste à attendre les nombreuses extensions car comme Flight Simulator, le logiciel est ouvert à tous ceux qui veulent exercer leur talent de programmeur.

LA GAMME GRAPHIQUE



APRÈS DES ANNÉES D'EXPÉRIENCES ET BASÉ SUR LES DERNIÈRES TECHNOLOGIES DE CARTE GRAPHIQUE, UNE NOUVELLE GAMME EST DISTRIBUÉE EN FRANCE **SUNSET GRAPHIC**. QUELQUE SOIT VOTRE TYPE D'APPLICATION, LA GAMME RÉPOND À VOS BESOINS. AVEC UNE ÉVOLUTION PERMANENTE DE SON CATALOGUE DMD SOFT + PEUT SE PRÉVALOIR D'ÊTRE LE SPÉCIALISTE DE LA CARTE GRAPHIQUE.

Tous les prix sont modifiables sans préavis, photos non contractuelles. Dans la limite des stocks Toutes les marques sont déposées par leur propriétaire.

32 RUE VITRUVE 75020 PARIS TEL : 01.43.73.13.63 FAX : 01.43.73.13.04
115 RUE DE NEUILLY 93250 VILLEMOMBLE TEL : 01.48.94.84.71 FAX : 01.48.54.77.95
EMAIL : DMDSOFT @ CLUB-INTERNET.FR

LA GAMME GRAPHIQUE

3DFX VOODOO

SUNSET	VooDoo I	4 Mb EDO	PCI	390 F TTC
SUNSET	VooDoo II	12 Mb EDO	PCI	990 F TTC
SUNSET NEWS	VooDoo BANSHEE	16 Mb SDRAM	AGP	990 F TTC

S3

SUNSET	S3-775 V2/DX	2 Mb EDO	PCI	250 F TTC
SUNSET	S3-775 V2/DX	4 Mb EDO	PCI	250 F TTC
SUNSET	S3 VIRGE DX	4 Mb EDO	PCI	250 F TTC
SUNSET	S3 VIRGE GX	2 Mb SGRAM	PCI	250 F TTC
SUNSET	S3 VIRGE GX	4 Mb SGRAM	PCI	290 F TTC
SUNSET	S3 VIRGE GX2	4 Mb SGRAM	PCI	290 F TTC
SUNSET	S3 TRIO 3D	4 Mb SGRAM	AGP	290 F TTC
SUNSET NEWS	S3 SAVAGE	8 Mb SDRAM	AGP	750 F TTC

INTEL

SUNSET	INTEL 740	8 Mb SDRAM	AGP	390 F TTC

3D LABS

SUNSET	P2 POWER 3D	4 Mb SGRAM	AGP	450 F TTC
SUNSET	P2 POWER 3D	8 Mb SGRAM	AGP	490 F TTC

TSENG LABS

SUNSET	ET6100	2.25 Mb	PCI	450 F TTC
SUNSET	ET6101	4.5 Mb	PCI	590 F TTC

TRIDENT

SUNSET	TRIDENT 9750	4 Mb SGRAM	AGP	250 F TTC

Bon de commande a retourner à DMD Soft +

DESIGNATION PRODUITS	PRIX UNITAIRE	QTE	TOTAL TTC
PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT	**50 F TTC**		**50 F TTC**

Signature Obligatoire

☐ JE RÈGLE COMPTANT PAR CHÈQUE JOINT

☐ JE RÉGLERAI À RÉCÉPTION DE MA COMMANDE CONTRE REMBOURSEMENT (MOYENNANT 50 F TTC EN PLUS DES FRAIS DE LIVRAISON)

☐ PAR CARTE BLEUE **N° CARTE :** _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

DATE D'EXPIRATION : _ _ /_ _

Nom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ _____Ville : _____

Tél : _____ Fax : _____

TOUS LES PRIX SONT MODIFIABLES SANS PRÉAVIS, PHOTOS NON CONTRACTUELLES. DANS LA LIMITE DES STOCKS. TOUTES LES MARQUES SONT DÉPOSÉES PAR LEUR PROPRIÉTAIRE.

DMD

32 RUE VITRUVE 75020 PARIS TEL : 01.43.73.13.63 FAX : 01.43.73.13.04
115 RUE DE NEUILLY 93250 VILLEMOMBLE TEL : 01.48.94.84.71 FAX : 01.48.54.77.95
EMAIL : DMDSOFT @ CLUB-INTERNET.FR

C'est quoi, ce délire ?
DID nous ressort F-22 ADF *sous un autre nom ?*
À première vue, Total Air War *et* F-22 ADF,
c'est kif-kif bourricot. Et quand on y regarde de plus près,
l'impression est confirmée, à part que les deux jeux n'ont
plus rien à voir. L'explication de ce paradoxe est
dans les lignes qui suivent.

Total Air War

PASSEZ À MACH 2 EN DEFCON 5 !

Par David Choquet

POUR ma première mission, je devais faire une bête patrouille à la frontière éthiopienne, histoire de faire comprendre aux méchants d'en face qu'on gardait bien les frontières de nos alliés. Et puis, je ne sais pas ce qui m'a pris, j'ai passé la ligne. En fait, je m'emmerdais trop sévèrement. Et ça n'a pas raté : quelques secondes plus tard, je reçois un message du Soudan m'ordonnant de rebrousser chemin, parce que je n'ai rien à faire chez eux, et qu'ils vont me descendre si je ne fais pas immédiatement demi-tour. Que de la gueule, j'suis sûr. Je les connais, ils se font pipi dessus dès qu'on leur parle des forces armées américaines. M'en fous de leurs semonces, je continue à les narguer. Et voilà deux MIG qui viennent me chasser. Bon, allez : deux AMRAAM chacun, et demi-tour. On leur fera croire qu'ils sont partis tout seuls. Allez, on rentre à la maison. Je sens que les rapports diplomatiques ne vont pas s'arranger avec ma petite incursion. Au moins, je me doute que dans quelques heures, on trouvera leur frontière renforcée là où j'ai engagé les MIGS. Comme ça, on n'aura plus à les chercher, leurs batteries SAM...

Le modèle de vol de *F-22 ADF* nous avait déjà *bluffés*, par son réalisme poussé qui le réservait aux amateurs de simulation pointue, mais nous avait laissés un peu frustrés sur plusieurs points, en particulier sur la linéarité des campagnes qui émoussait l'implication du joueur, et l'absence d'un mode Multijoueur coopératif. *Total Air War* gomme toutes ces erreurs et atterrit allègrement à la première place sur le podium des meilleurs simulateurs de vol actuels. Pouf.

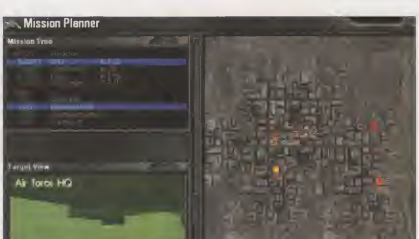
Avant tout, la qualité du moteur de campagnes dynamiques de *Total Air War* fait de ce jeu le simulateur de vol le plus passionnant, et sans conteste celui qui bénéficie de la meilleure durée de vie. Suivant les missions que vous choisirez en tant que pilote, d'une part, et les résultats de votre commandement à bord d'un AWACS d'autre part, l'équilibre des forces en présence et l'évolution du conflit se modifie en temps réel. Si vous pouvez vous contenter de ne prendre que la place du pilote, l'intérêt du jeu prend encore plus de consistance lorsque vous alternez missions à bord d'un F-22 et gestion de l'ensemble des forces armées alliées sur carte tactique. Sur cette optique de jeu, vous devez décider en temps réel des actions de vos troupes, choisir les missions à effectuer, etc. À tout moment, vous pourrez passer du centre de commandement au siège du pilote de F-22, chasseur polyvalent à l'efficacité reconnue tant en combat aérien qu'en opérations air-sol.

Plongez dans le feu de l'action ou gérez le conflit avec une vue d'ensemble.

Pour ce qui est de la partie F-22 du jeu, vous pourrez modifier à votre gré chaque mission proposée, tant au niveau de la charge embarquée par vous ou vos ailiers qu'à celui du carnet de route et des objectifs de mission.

Les graphismes de *Total Air War* sont identiques à ceux de *F-22 ADF*: la réalisation est de très bon aloi, même si une machi-

Supervisez toutes les missions simultanément à bord de l'AWACS.

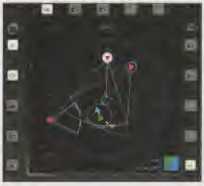


Planifiez des frappes chirurgicales au cœur des villes adverses.

Une puissante du type Pentium II et d'une carte accélératrice 3D compatible D3D ou 3Dfx est nécessaire à l'obtention d'un rendu maximal jouable. Les détails au sol sont riches et les effets visuels nombreux (effets de voile rouge ou noir, traînées de missiles, explosions et fumée d'avions endommagés, etc.). Le modèle de vol est fort réaliste, tant dans les réactions de la machine que dans l'apparence et l'utilisation du tableau de bord. Si l'informatisation du F-22 vous assiste grandement lors des missions (atterrissage, ravitaillement vol, largage de contre-mesures, liste de cibles), vous ne devrez pas négliger le pilotage manuel, pour les combats aériens, évidemment, mais aussi pour tout le reste, les pannes étant en effet gérées au mieux dans le jeu. La variété des dommages occasionnés à votre bijou technologique peut vous donner bien du fil à retordre, et nous vous conseillons de vous essayer au simulateur de vol qui vous apprendra à gérer ces situations délicates avant de vous lancer dans le feu de l'action. Si les premières missions des campagnes sont assez pépères, l'aggravation du conflit peut rapidement s'accélérer et vous amener dans des situations extrêmement dangereuses. Les missions générées dépendent directement des résultats des actions précédentes et ne seront pas toutes accessibles dès le début : seuls les joueurs expérimentés et suffisamment gradés pourront espérer pouvoir se porter volontaire pour les missions les plus dangereuses, notamment pour les bombardements en territoire ennemi. On retrouve ce système pour les campagnes, certaines ayant des niveaux de difficulté générale plus grands que d'autres, accessibles uniquement lorsque vous aurez atteint un grade suffisamment élevé. Toutes les campagnes se situent géographiquement dans la même région, aux abords du Nil (Égypte, Éthiopie, Yémen, Arabie Saoudite), et met en scène des forces armées internationales (les pays directement impliqués, évidemment, mais aussi leurs alliés tels la Chine, la Russie, etc.). Même si faire le tour de la dizaine de campagnes dynamiques disponibles demande un nombre impressionnant d'heures de jeu, les amateurs de conflit militaire dont nous faisons partie attendent avec impatience d'hypothétiques

22 000 cibles toujours différentes d'une partie à l'autre !

● Les données du tableau de bord changent en temps réel, vous permettant de toujours avoir l'œil sur la situation.



● Oups : ils m'ont pris en triangle... Je sens que je vais devoir chercher la touche "Éjection"...

● Moment délicat que celui du ravitaillement en vol. Heureusement, le pilote automatique est là !

● En début de conflit, la carte est claire. C'est lorsque ça commence à chauffer que tout devient complexe.

extensions qui installeront les conflits dans d'autres régions du globe (le sable, c'est sympa, mais on se lasse...).

Si *F-22 ADF* proposait déjà un mode Multijoueur pour des affrontements aériens, *Total Air War* y rajoute un mode Coopératif autorisant plusieurs joueurs à monter une escadrille sur des missions variées préétablies, de même que la possibilité de créer des situations en tout genre grâce à un petit éditeur de combat simple d'utilisation. Par sa profondeur de jeu inégalée et son modèle de vol très pointu, *Total Air War* est sans conteste actuellement le maître des cieux en matière de simulation de vol militaire moderne. Sa complexité en fait un jeu pour les grands amateurs du genre, les joueurs plus occasionnels pouvant vite se retrouver perdus dans les nombreux paramètres du jeu, tant en mode stratégique qu'en vol. ■

Et les autres...

Ayons une petite pensée pour tous ceux qui ont fait l'acquisition de *F-22 ADF* qui proposait le même modèle de vol que *Total Air War*, et la gestion AWACS, mais n'offrait que des campagnes figées, désespérément linéaires. Si la qualité du jeu n'est pas mise en cause, nous ne pouvons que pester contre DID de ne pas avoir directement sorti *Total Air War*, ce qui aurait pu éviter aux amateurs de s'acheter les deux jeux. Une version de *Total Air War* en simple extension de *F-22*, à petit prix, aurait été appréciable...

L'avis de Chipster

19

Grandiose ! Une simulation de vol pointue et un volet stratégique jamais égalés dans le genre font de *Total Air War* un incontournable pour tous les amateurs de simulation de vol militaire, y compris ceux qui regrettent à présent le manque en main gauche d'un jeu de tactique. AWACS, *F-22 ADF* n'avait déjà conquis les campagnes dynamiques et le Multijoueur. Souvenir de *Total Air War* me comblant ! Le jeu est actuellement le meilleur simulateur militaire actuellement disponible sur PC, et jusque-là le reste longtemps grâce à un formidable prolongeur de jeu.

L'avis de Laurent

Total Air War de DID me semble bien supérieur à un simulateur de vol pur, également, en tactique avec la gestion du théâtre entier d'opération par le biais du contrôle des AWACS. Cet ajout de cette vue d'ensemble ajoute la dose de vie que n'imite pas un simple contrôle de campagne dynamique. De loin le meilleur des simulateurs de combat moderne. Bravo !

NON, NE CHERCHEZ PAS
C'EST ENCORE CHEZ NOUS QUE ÇA SE PASSE !

Garantie 1 an retour Atelier sur les U.C.
(Option garantie sur site Perte et R.P. : +790 Fttc)
Garantie 1 ou 3 ans site sur les écrans

Accès au service Locs Perc*
(*Mise à disposition gratuitement d'un parc de périphériques pour une période de 10 jours par en pour l'achat d'un PC).

Disques U-DMA 4,3 Go 5400 tours
CD-Rom ide 36X Pioneer
Lecteur Disquettes 1,44Mo

Carte son 16bits PCI
Yamaha Wavetable 64 voies

Clavier 105 touches
Souris PS/2

Boitiers ATX certifiés CE
(Alimentation 250W, Moyen tour)

Ecran 15" pitch 0,28

(gerenti 1 an sur site par échange directement chez vous)

Mémoire SDRAM PC100 à 64Mo à 8 nanosecondes
Pentium II intel 350Mhz
Carte mère Chipset intel BX
A-Trend 6220 (L'une des plus fiable)

Cartes graphique AGP i740 8Mo

DISPONIBLE EN 24 HEURES MAXIMUM*
*hors délais de transports, dans la réserve des stocks disponibles

5990 Francs TTC

OFFRE VALABLE DU 01/11/98 AU 30/11/98 DANS LA LIMITE DES STOCKS

ACHETEZ AUJOURD'HUI L'ORDINATEUR DE DEMAIN

21 Bd Paul Vaillant Couturier
93100 MONTREUIL
TEL : 01.55.86.96.55 / FAX : 01.55.86.26.85

•Pour en savoir plus :
Autres modèles et options
http://www.1byte.com/
Promotions

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis - sauf erreurs ou omissions. Photos non contractuelles. Prix TTC hors frais de transport. Toutes marques déposées. Dans la limite des stocks.

POUR L'OUVERTURE DE NOTRE NOUVEAU MAGASIN VOUS ALLEZ PROFITER D'OFFRES INCROYABLES

Premier site français de vente informatique en ligne, One BYTE c'est une sélection rigoureuse de produits High-Tech, souvent en avant première, à des prix fous.

Des remises à jour régulières, un club donnant accès à des avantages exclusifs, des promotions en permanence, des fiches techniques détaillées, One BYTE est le site incontournable de la vente en ligne.

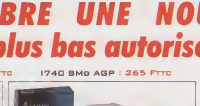
One BYTE c'est aussi deux magasins :
- 75 rue de Buzenval 75020 PARIS (Show Room, vente de PC et de pièces)
- 21Bd Paul Vaillant COUTURIER 93100 MONTREUIL (SAV, upgrades, services techniques)

EN NOVEMBRE UNE NOUVELLE OPERATION K :
Les prix les plus bas autorisés sur de nombreux produits

HDD IBM 10,1Go 7200TR : 1790 FTTC

XPERT@PLAY 98 8MO AGP
+ FILM DVD MICROCOSMOS
+ JEU INCOMING
+ PHOTOSUITE SE
+ LOGICIEL DVD ZONE 2

1740 8MO AGP : 265 FTTC



LE LS-120 EXTERNE SUR PORT PARALLÈLE EST L'UNE DES MEILLEURES SOLUTIONS DE SAUVEGARDE ET DE TRANSFERT DE FICHIERS. COMPATIBLE AVEC LES DISQUETTES 1,44MO (IDÉAL POUR LES PORTABLES SANS FLOPPY) ET POUVANT STOCKER 120 MO DE DONNÉES À SON PROPRE FORMAT, IL EST PLUS RAPIDE QUE SON CONCURRENT LE ZIP PARALLÈLE. LIVRÉ AVEC UNE DISQUETTE 120MO.

SOUND BLASTER 64 PCI : 199 FTTC

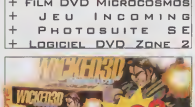
ALL IN WONDER PRO 8MO TUNER TV (COMPATIBLE CÂBLE) ACQUISITION VIDÉO & TÉLÉTEXTE SORTIE TV + DÉCOMPRESSION MPEG ATI RAGE PRO (230MHZ) ACCÉLÉRATION 3D ET 2D BUS PCI OU AGP

CD ROM 36X IDE : 280 FTTC

A-Trend 6240 (BX)

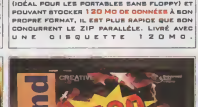
VOICI L'UNE DES MEILLEURE CARTE MÈRE BX DU MARCHÉ

MAIS SURTOUT L'UNE DES PLUS FIABLE. EVOLUTIVE JUSQU'À 750MHZ CETTE CARTE POSSÈDE 5 SLOT PCI, 2SLOTS ISA ET 1 SLOT AGP, 4 SUPPORTS DIMM, RÉGLAGE DE LA FRÉQUENCE CPU PAR LE BIOS, FONCTIONS DE GESTION D'ÉNERGIE (CONTRÔLE DE TEMPÉRATURES, DE FONCTIONNEMENT DES VENTILATEURS, MISES EN VEILLE, VOLTAGE, ETC...). CERTIFIÉE MICROSOFT PC98. CONNECTEUR BB-LINK. LIVRÉE AVEC INTEL LANDESK CLIENT MANAGER, UN CAPTEUR DE TEMPÉRATURE CPU.

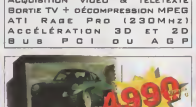


Wicked 3D

Offrez vous la meilleure voodoo-2 ! Jusqu'à 40% plus rapide sous Direct X, des fonctions inédites (compatible avec TOUTES les autres voodoo-2 en SLI), des résolutions plus élevées (jusqu'en 1024x1024) et des remises sur des jeux !



SOUND BLASTER LIVE + ENSEMBLE HAUTS PARLEURS 4.1 CRÉATIVE



19" HITACHI CM751ET

L'UN DES MEILLEURS 19" DU MARCHÉ : PITCH HORIZONTAL 0.21, RÉSOLUTION JUSQU'EN 1600X1200, SURFACE D'AFFICHAGE DE 267X276MM, BANDE PASSANTE 200MHZ, TCO95. GARANTI 3 ANS SUR SITE (ÉCHANGE CHEZ VOUS)

KIT PLEXTOR

OFFREZ VOUS L'ENSEMBLE IDÉAL POUR LA GRAVURE.

LA DUPLICATION ET L'EXTRACTION AUDIO AVEC LES DEUX MEILLEURS PRODUITS DU LEADER DANS LE DOMAINE : PLEXTOR.
CET ENSEMBLE COMPREND LE LECTEUR 14-32X SCSI-2 (512KO CACHE, 80MS DE TEMPS D'ACCÈS) ET LE GRAVEUR 4X/12X SCSI EN VERSION INTERNE AINSI QUE LES LOGICIELS DE GRAVURE ET DES MÉDIAS (2 CD-R).
CETTE OFFRE EST RÉSERVÉE AUX LECTEURS DE PC FUN SUR PRÉSENTATION DE CETTE PUBLICITÉ.

ACHETEZ AUJOURD'HUI LA TECHNOLOGIE DE DEMAIN

75 RUE DE BUZENVAL
75020 PARIS (MÉTRO BUZENVAL)
TEL : 01.43.56.53.00 / FAX : 01.43.56.53.03

•Pour en savoir plus :

Promotions
http://www.1byte.com/
Tarifs en temps reel

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis - sauf erreurs ou omissions. Photos non contractuelles. Prix TTC hors frais de transport. Toutes marques déposées. Dans la limite des stocks.

GRIM
FANDANG

AVEC GRIM FANDANGO, TIM SCHAFER, DÉJÀ COUPABLE DE L'EXCELLENT, BIEN QUE TROP COURT, FULL THROTTLE, SIGNE UNE FOIS ENCORE POUR LUCASARTS, UN JEU D'AVENTURE SUPERBEMENT ORCHESTRÉ.

- GENRE
Aventure
- ÉDITEUR
LucasArts
- LANGUE
Français
- PRIX
Moins de 400 F
- CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium 166, 32 Mo de RAM, carte 03D
- MULTIJOUEUR
Non

Sur le CD-ROM
Vous trouverez la démo jouable sur le CD-ROM n°1, dans « GRIM.EXE »..

JUSQU'À CE QUE LA MORT NOUS RAPPROCHE

Par David Choquet

S'IL avait des yeux, je les lui arracherais. Mais comme nous tous, ici, il ne lui reste plus que les os. Normal : nous sommes morts. Non, non, ne prenez pas cet air désolé, c'est chouette, la mort : plus de maladie, plus de vieillissement... Certes, c'est un peu long, mais, finalement, l'éternité, on s'y habitue à la longue. Mais j'ai oublié de me présenter : Manny Calavera, agent de voyage pour le pays des morts. «*Mourez tranquille, Manny est là*» : c'est ma devise. Je sais, c'est pitoyable, comme devise. À ce propos, si vous en trouvez une autre plus originale, n'hésitez pas, je pourrais même vous faire une ristourne si je l'adopte. Mais je vois dans vos orbites creuses une interrogation : agent de voyage pour la mort ? Ristourne ? Mmmh, évidemment, on ne vous a pas mis au courant. Il faudra vraiment établir un bon dialogue entre le pays des vivants et celui des morts. Bon. Je vous explique. Disons que vous êtes mort. En tant que tel, vous avez le droit d'aller au pays des morts. C'est un acquis. Or, pour aller d'un pays à l'autre, il faut voyager. C'est là que j'interviens. Suivant l'état de vos finances et surtout de celui de votre âme, vous pourrez vous offrir un voyage plus ou moins long, plus ou moins luxueux. Si vous avez été un saint, il n'est pas impossible que vous puissiez vous offrir une place dans le 9-express, qui peut, dans un confort inégalé tant au pays des vivants qu'au pays des morts, vous amener en trois heures, montre en main, à votre nouvelle terre d'accueil. Si vous n'avez pas été irréprochable, il vous reste toujours la croisière (quelques mois de voyage), le bus (trois ans environ) ou... la canne de marche, avec tout de même une boussole pointée vers le pays des morts offerte. Enfin, vous n'êtes pas encore mort, vous verrez cela plus en détail dans... quelque temps. Désolé, les fichiers ne doivent pas être dévoilés au public. Cela dit, et que cela reste entre nous, pour l'instant, votre âme a l'air plutôt proprette. Voulez-vous que je vous réserve une option sur la croisière ? Non ? Bon. Ce sera pour bientôt, enfin, je veux dire : pour plus tard... Du moins, si cette ordure de Domino ne me rafle pas votre contrat sous le nez. C'est contre lui que j'en avais tout à l'heure. Cet insupportable grumeau est le pire des collègues : dents longues comme le bras, morale proche du zéro absolu, et lèche-bottes de premier rang. Il a réussi à me piquer ma place, mon bureau, et mes meilleurs clients. À cause de lui, je suis réduit à négocier les contrats les moins juteux. Et cela ne m'approche pas rapidement du quota à atteindre pour ma retraite, où enfin je pourrais moi-même rejoindre le pays des morts pour un repos bien mérité. Enfin, je vais devoir vous laisser : je viens de recevoir un pneumatique signalant une grosse intoxication au pays des vivants. Il me faut faire vite si je ne veux pas une fois de plus me contenter des âmes dont personne ne veut. À bientôt, l'ami.

Crânez pas : vous allez tomber sur un os.

Une aventure au pays des morts ? L'idée est, de prime abord, morbide... Grim Fandango, au contraire, est certainement et paradoxalement l'un des jeux d'aventures les plus vivants qu'il nous ait été donnés de voir. Inspiré

Des voyages dépaysants à souhait!

Des cascades à vous faire frémir!

Une intrigue au suspense insoutenable!

Des atmosphères glauques!

du folklore mexicain, plus particulièrement de la fête des Morts, où, selon la légende, les morts ont le droit, pour une journée, de retourner dans le monde des vivants afin de revoir leur famille et leurs amis. En cette journée, processions hautes en couleurs et fêtes en tout genre envahissent toutes les rues mexicaines, rassemblant l'ensemble de la population.

Vous incarnez donc Manny Calavera, agent de voyage raté, rêvant de contrats flamboyants et de retraite anticipée. Pas toujours fréquentable, vous devrez être aussi retors que possible pour creuser votre chemin vers le repos éternel. Tous les moyens vous sont bons, ce qui offre, vous vous en doutez, nombre d'énigmes basées sur l'utilisation peu conventionnelle d'objets divers et variés qui, sans vous, ne se seraient jamais retrouvés ensemble. Les puzzles et énigmes du jeu sont nombreux, toujours peu banals mais sachant garder une cohérence, une logique, comme savent si bien les inventer les esprits tortueux des auteurs de chez LucasArts. Cette succession d'énigmes ne serait évidemment que très peu intéressante si elle ne servait un scénario habilement ficelé, riche en rebondissements, digne de bonnes productions cinématographiques. Nous nous refusons à dévoiler l'histoire du jeu, afin de ne pas gâcher la surprise à ceux d'entre vous qui se laisseront séduire par *Grim Fandango*. Le jeu mêle l'ambiance de polars des années cinquante et les croyances traditionnelles mexicaines,

Des décors variés et somptueux!

De l'amour torride qui fera fondre les plus insensibles!

avec une pointe d'atmosphère de dessin animé burlesque grâce à ses personnages hauts en couleurs, même si la majorité d'entre eux sont en noir et blanc, squelettes obligent. Citons par exemple le sympathique démon mécanicien obèse qui pourrait sortir tout droit d'un *Qui veut la peau de Roger Rabbit ?*

Les décors sont en 3D précalculée, intelligemment agencés (entendez par là que les placements automatiques de caméra n'entravent jamais la jouabilité, tout en offrant des angles de vue variés) et on y voit évoluer nombre de personnages en 3D temps réel, très bien animés. Les attitudes des visages (qu'elles soient dues à des textures animées ou à des déformations de polygones) sont fort bien rendues, et collent étonnamment aux dialogues, du moins en version originale. En version française, les doubleurs professionnels ont fait un travail énorme, réussissant à effectuer un travail digne des doublages cinématographiques.

L'interface du jeu change radicalement de ce à quoi LucasArts nous avait habitués. Profitant de l'utilisation de la 3D temps réel, vous ferez évoluer votre personnage en toute liberté, comme dans un jeu d'action. Oubliez donc la souris : *Grim Fandango* se joue au clavier ou au *joystick*. Les actions restent cependant plus classiques : prendre, utiliser, parler, courir, tirer. Euh non, pas tirer. Ca, c'est dans *O.D.T.*, entre autres. Pour pallier les petits problèmes que pourraient poser des environnements 3D précalculés et la liberté de déplacement, les développeurs de *Grim Fandango* ont eu une petite idée aussi simple que géniale : Manny, votre personnage, suivra de la tête tout objet ou personnage important et utilisable dans sa proximité. Ce système vous permet de ne pas rater un élément essentiel, juste parce qu'il se trouve perdu dans les superbes décors très détaillés du jeu.

Doté d'une durée de vie conséquente, et d'une réalisation de qualité, *Grim Fandango* s'avère sans conteste l'un des jeux d'aventure les plus brillants de cette année : scénario très travaillé, personnages fouillés, humour omniprésent... Bref, un jeu d'aventure LucasArts comme on les aime. ■

Tant qu'il y a de la mort, il y a de l'espoir.

Et les autres...

L'humour détonnant, les énigmes farfelues, mais logiques et le scénario bien ficelé de *Grim Fandango* ne dépare pas de la majorité de la production LucasArts : citons évidemment l'incontournable trilogie des *Monkey Island* (disponible en compilation), le court mais intense *Full Throttle* (une aventure où vous incarnez un *biker* vraiment *«born to be wild»*, sur fond de Hard-Rock, le complètement déjanté *Day of The Tentacle* (plus c'est débile, plus ça a de chances de marcher).

L'avis de Chipster 18

La qualité de l'écriture, qui a su faire le succès des jeux d'aventure LucasArts, se retrouve au meilleur de sa forme dans Grim Fandango. Ajoutez à cela une réalisation de qualité, tant graphique qu'au niveau des dialogues, enregistrés par des acteurs professionnels, et une durée de vie importante (les critiques faites à Tim Schafer pour Full Throttle semblent avoir porté). Si le nouveau système de manipulation dans un environnement 3D peut surprendre les habitués des jeux LucasArts, ils s'adapteront et ne seront à part cela dépayses et encore moins déçus.

L'avis de Stéphane

Mélange de Brazil, Casablanca et des traditions mexicaines, Grim Fandango est le jeu le plus original de ces derniers mois. On y retrouve la plume d'un Tim Schafer en pleine forme, bien plus drôle et inventif qu'avec Full Throttle, et des dialogues réussis. Quant au nouveau système de jeu 3D, il permet de mieux intégrer le scénario et le jeu à l'univers, faisant oublier très vite l'ancien système qui obligeait à balader la souris à l'écran. Plus instinctif, plus varié, une vraie réussite !

7 CD-ROM pour

La solution pour acheter moins cher vos CD-ROM et Jeux pour Consoles

Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.

Profitez de cette offre exceptionnelle et bénéficiez des

avantages du Club

1 Un choix exceptionnel

Le Club Européen du Multimédia, 1er club multimédia en France, vous propose une gamme complète de CD-ROM, CD-Consoles, CD-I et accessoires multimédia.

Un choix exceptionnel constamment réactualisé : **plusieurs milliers de titres présentés dans notre catalogue.** Toute la production multimédia française + tous les "Best Sellers" américains !

2 Une garantie d'économie

Chaque CD-Rom acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public) donne droit à une réduction supplémentaire de jusqu'à **-10 %** sur un second CD-ROM.

-10 % + -10 %

3 Un catalogue gratuit chaque trimestre

Vous y trouverez une sélection des titres disponibles sur le marché aussi bien CD-ROM, que en jeux pour consoles et accessoires multimédia.

4 Livraison en 48 h

Grâce aux envois en Colissimo. *(délais garantis par la Poste)*

5 Des CD-ROM Gratuits

En accumulant des points cadeau !

6 Des offres exceptionnelles

Le Club Européen du Multimédia propose régulièrement des promotions spéciales réservées à ses adhérents. Une occasion de compléter votre CD-Thèque à moindre frais avec des remises allant jusqu'à **- 50 %.**

-50 %

7 La Carte 4 Etoiles

Pour régler vos achats en douceur, au comptant ou par petites mensualités de 250 F.

4 Etoiles

8 Le Club en direct...

- **PAR MINITEL** 3615 CEC+
- **PAR TÉLÉPHONE** 0-836-070-505
- **ET SUR INTERNET** http://www.cdclub.com

9 Une hot-line technique

Des techniciens spécialisés sont à la disposition de nos adhérents au **01.44.83.42.30.**

10 Un seul engagement

En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

moins de 100 F !

POUR 99 F 90 TTC

+ frais d'envoi

OFFRE EXCEPTIONNELLE

CHOISISSEZ 5 CD-ROM

+ un 6ème CD GRATUIT

+ un 7ème CD GRATUIT

Ce jeu va vous transporter dans les pyramides d'Egypte, à une époque où les Dieux ont décidé de se venger du genre humain. Vous allez devoir parcourir 24 niveaux afin de retrouver le corps et le trésor de Ramsès dérobés par des forces démoniaques. 8 armes différentes, 12 types d'ennemis pour ce Doom-like conçu avec le même moteur que Duke Nukem 3D.

Le Jeu PC Exhumed

Démos Jeux et Trucs et Astuces

+ 3e Cadeau

UNE SUPERBE MONTRE CHRONO

si vous répondez sous huit jours

Offre valable jusqu'au 30/06/99

3800 titres disponibles sur catalogue

Art & Musique · Education · Eveil · Jeux · Loisirs · Professionnel · Science & Nature · Charme

BON D'ESSAI

Voici les CD-ROM que je choisis :

1 Le CD-ROM Démos Jeux et Trucs et Astuces

2 Le Jeu EXHUMED

3 Une superbe MONTRE CHRONO

Mes cadeaux sont :

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.

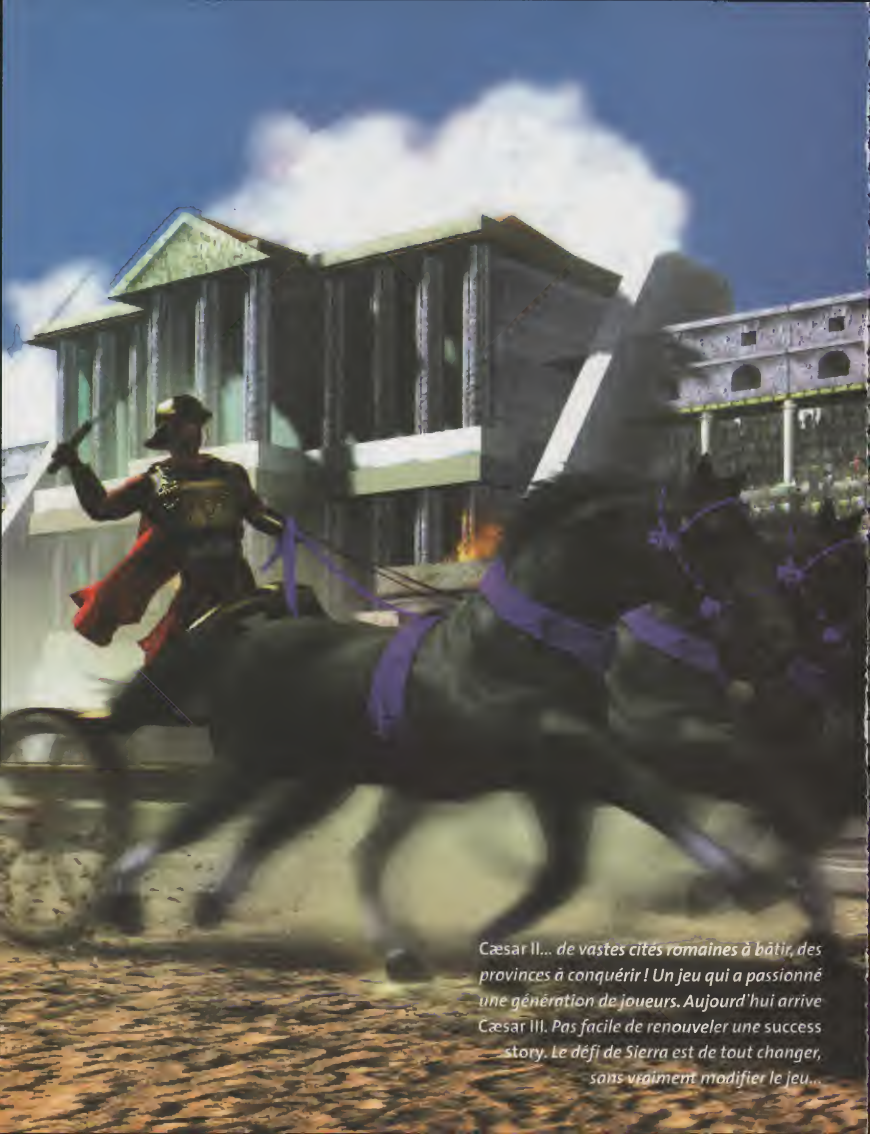
Nom _____ Prénom _____

Né(e) le _____ Tél _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

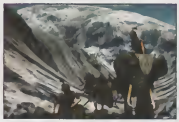
Signature obligatoire



Cæsar II... *de vastes cités romaines à bâtir, des provinces à conquérir ! Un jeu qui a passionné une génération de joueurs.* Aujourd'hui arrive Cæsar III. *Pas facile de renouveler une* success story. *Le défi de Sierra est de tout changer, sans vraiment modifier le jeu...*

DES LAURIERS ET DE L'OSEILLE...

Par Jérôme Bonbot



CÉSAR n'a qu'à bien se tenir... Ma cité florissante va bientôt atteindre les mille habitants. Elle se trouve en pleine expansion. Temples, centres culturels, exploitations agricoles et artisanat, je maîtrise tout ! Je n'ai pas non plus oublié mes défenses. Les Étrusques ne vont pas tarder à être aux portes de ma ville. Mes balistes les attendent.

J'ai préféré être muté dans une région turbulente et j'ai hâte d'en découdre avec les ennemis de Rome. De fait, l'économie n'est pas mon point fort, j'ai quelques dettes envers Rome, la routine... Seulement, les choses ont parfois tendance à se précipiter. Des revenus un peu faibles, une dette qui a tendance à devenir trop importante et César qui demande à être remboursé. Aïe ! Je vais augmenter un peu les impôts... Une méthode qui a toujours fait ses preuves, non ? Mais voilà que les habitants se révoltent, ils quittent ma ville... Faute de travailleurs, la main-d'œuvre manque dans plusieurs corps de métier et mon économie tourne au ralenti. Les marchés ne distribuent plus la nourriture stockée dans les greniers... C'est l'exode massif de ma population et en quelques minutes c'est la faillite ! J'avais pourtant bien commencé. Persuadé, comme tout joueur qui se respecte, d'être rodé à toute épreuve, je n'ai pas daigné ouvrir le manuel du jeu, un peu trop volumineux. Mes deux premières affectations : triviales. Quelques maisons à construire, un peu de blé à produire et le tour était joué. Seulement, voilà, pour cette nouvelle mission il va falloir que je me penche sérieusement sur les 220 tablettes désordonnées du manuel !

Car on ne s'improvise pas bâtisseur de cités romaines. À partir d'une surface vierge de toute construction et parfois même de route, il faut souvent commencer par déboiser pour installer ses premières habitations. Les immigrants ne tarderont pas à arriver. Premier postulat : assurer leur sécurité, celle des bâtiments et construire des fermes. Deuxième postulat : votre jeune population repue et à l'abri, vous devez maintenant penser à l'expansion de la ville et là tout se complique ! Il faut tout gérer : du réseau hydraulique aux loisirs, en passant par l'économie et l'armée. Concevoir une ville de 2000 habitants demande des heures de jeu... et, soyons joueurs, les erreurs de départ n'apparaissent jamais tout de suite (sauvegardez régulièrement)... Il faut penser à la structure de sa ville avant même d'en poser les premières pierres. Avoir un bloc-notes à proximité de soi et faire un croquis se révèle très utile.

Les économistes s'en arracheront les cheveux. Même Raymond Barre.

Dans l'ordre des difficultés à gérer, la palme revient aux quartiers d'habitation. Pour permettre aux tentes et huttes primitives de se transformer d'abord en maisons, puis en petits immeubles, il faut que leurs habitants bénéficient de la proximité de services : fontaines, marchés, temples, éducation, loisirs et santé. Faute de quoi, votre population n'évoluera pas et votre cité restera un vaste camping, antique certes, mais camping quand même. Les contraintes ne s'arrêtent pas là pour autant, il faut encore que vos citoyens

- GENRE
Stratégie/gestion.
- EDITEUR
Sierra.
- LANGUE
Française.
- PRIX
Moins de 350 F
- CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium 166,
32 Mo de RAM
- MULTIJOUEUR
Non.

● Cliquer sur les personnages qui déambulent dans les rues de sa cité est une très bonne source d'information.

● Sans réservoir, pas de fontaines, et sans fontaines, pas d'habitat évolué. L'ennui c'est que vos concitoyens trouvent que les aqueducs nuisent à la qualité du paysage...

● Les menus déroulants permettent d'accéder rapidement aux informations essentielles du jeu.

Soient à proximité des centres de production : fermes, mines, artisanat etc. Car il est hors de question qu'un habitant, même sans emploi, traverse toute la ville pour aller travailler. Chaque quartier d'habitation doit donc se trouver à proximité d'une zone d'activités... mais pas trop non plus, car la vue et les bruits nuisent à la qualité de l'habitat voisin. Vous devrez donc recourir abondamment à l'utilisation de jardins, statues et autres décorations pour embellir la ville.

La clé du succès réside dans la maîtrise de l'économie. Si Rome n'est pas avare de subventions dans un premier temps, il faut rapidement parvenir à équilibrer le budget de sa cité. Il y a deux sources de revenus. L'impôt et le commerce. Imposer ses citoyens se fait automatiquement dès l'édification d'un sénat. Des collecteurs passent alors dans les différents quartiers de la ville pour recenser habitants et revenus et percevoir les taxes. Plus leur habitat est évolué, plus ils payent. Le taux d'imposition est par défaut de 7 % et peut être augmenté au risque de mécontenter la population ou baissé en fonction des besoins. Le commerce est le revenu principal de la cité. Pour commercer, il faut ouvrir des routes maritimes ou terrestres vers d'autres villes. Dès lors des bateaux et des caravanes passeront régulièrement visiter vos entrepôts et acheter ce qui les intéresse. Dès que vous avez réussi à développer vos échanges commerciaux, le plus dur est fait. Avec des revenus stables, il ne reste plus qu'à se concentrer sur le développement et la gestion de sa cité. Pour atteindre les critères fixés par César.

Si les batailles font partie intégrante du jeu, *Cæsar III* met beaucoup plus l'accent sur la gestion et l'économie. Les combats ne se gèrent plus à l'aide d'une interface particulière, mais se

DE CÆSAR II À III QUID NOVI ?

Plus graphique et plus esthétique (c'est beau, le 1 024 x 768) que son prédécesseur, Cæsar III souffre encore d'un manque d'ergonomie. Si le jeu se pilote intégralement à l'aide de la souris, le curseur est peu précis. Résultat, sur la carte il arrive souvent que l'on place mal un bâtiment ou que l'on détruise la construction voisine de celle que l'on voulait supprimer au départ. C'est un peu crispant, surtout dans le cas d'une construction qui vaut 1 000 denarii (la monnaie locale).

Les véritables évolutions du jeu sont à chercher plus en profondeur. Tout d'abord, vous n'avez plus qu'une seule ville à votre charge, avec plusieurs objectifs à atteindre. Plus besoin de gérer une région. En contrepartie, l'administration de la cité est beaucoup plus complexe grâce à une intelligence artificielle performante. Les habitants réagissent ainsi à la qualité de l'habitat et de l'environnement. Il faut veiller à l'entretien des constructions à l'aide d'ingénieurs, dont il faut disséminer les bureaux un peu partout, au risque de voir ses bâtiments s'écrouler régulièrement. Les villes sont beaucoup plus vivantes avec une circulation abondante de travailleurs, de porteurs, de charrettes qui ravitaillent chaque commerce et maison.

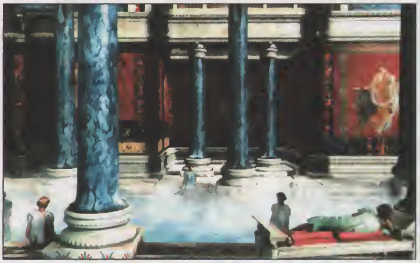
● Les combats sont directement intégrés en temps réel dans le jeu. Votre ville sera détruite en direct sous vos yeux si vous avez

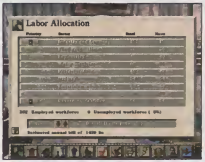
● L'empereur intervient en permanence.

● Sans commerce, il est impossible d'équilibrer le budget de sa cité.

déroulent en temps réel autour et dans la ville. Les notions de stratégie ou d'attaques rangées sont donc réduites au minimum, à un rapport de forces. Si l'on a construit suffisamment de fortifications et recruté assez de soldats, cela se passe tout seul... Sinon la ville est rasée ! Enfin vous devrez garder un œil attentif sur les dieux. Vos administrés doivent honorer cinq divinités. Il faut leur construire des temples et même leur dédier des festivals. Leur gratitude peut être salvatrice (comme de foudroyer instantanément une armée ennemie en approche) et leur courroux à la hauteur de leur largesse !

Si vous découvrez *Cæsar III* sans avoir joué aux versions précédentes, vous aurez certainement un peu de mal à maîtriser l'ensemble. Il faut au début se plonger régulièrement dans le manuel de jeu, malgré la profusion de fenêtres d'aide qui accompagnent chaque phase du jeu. Passé cet apprentissage, *Cæsar III* devient un jeu très entêtant. D'une difficulté redoutable : on éprouve une fierté indiscutable chaque fois que l'on parvient à réussir une mission... même si on a été tenté trois ou quatre fois d'apprendre le vol libre à son ordinateur ! Malgré une ergonomie parfois moyenne *Cæsar III* est jubilatoire. ■





● Chaque bâtiment nécessite un nombre variable de travailleurs pour fonctionner correctement.

● Contrôler son budget et ses dépenses est un des casse-tête offert gracieusement par Cæsar III.

Et les autres...

Tout d'abord 1602, sorti le mois dernier et qui est le préféré de Maître K. Normal, c'est un jeu teuton. La principale différence est que dans *1602*, on doit construire sur plusieurs îles interdépendantes les unes des autres pour leur développement. La vision du jeu est plus stratégique que tactique, on ne dispose pas de renseignements sur les individus. Nous attendons *Settlers III* de Blue Byte qui comprendra des Romains et sera enfin Multijoueur *via* le Net. Autre classique, *Age of Empires* dont l'extension testée le mois dernier corrige les principaux défauts. Enfin, vedette du genre, *Sim City* dont la version 3000 devrait arriver avant Noël.

L'avis de Jérôme 17

Cæsar III est un casse-tête permanent qui ne cessera pas de vous rendre chèvre... ou louve. Une de vos missions sera de trouver les informations qui vous manquent dans le manuel de jeu épais et désordonné... Passé ce petit problème, le jeu est beau, entêtant et difficile. La réussite de chaque mission vous amènera dans un état de transe égal aux bouffées de colère qui ont ponctué chaque pas vers cet exploit personnel !

L'avis de Laurent

Les passionnés de la série, comme moi, attendaient cette nouvelle version avec un enthousiasme mêlé d'appréhension, mais les nouvelles possibilités proposées ici renouvellent réellement l'intérêt pour le jeu. Je regrette néanmoins l'abandon du mode Wargame pour la résolution des combats du II... Cæsar III est l'un des meilleurs jeux de gestion disponibles sur le marché, mais attention au temps d'apprentissage indispensable qui risque de rebuter les nouveaux joueurs.

UNE CONFIGURATION IDÉALE
POUR OPTIMISER TOUS VOS JEUX PRÉFÉRÉS !

Grâce aux repoussez de l'unive

Ensemble, d'un nouv

L'AMD-K6-2 est le premier processeur qui offre la technologie innovatrice 3DNow! Il confère à votre PC un niveau de performance et de réalisme non encore atteint.

Redécouvrez le monde de l'Internet et des jeux vidéo grâce à cette nouvelle technologie révolutionnaire du son et de l'image...

processeurs AMD-K6®-2
les frontières inconnues
rs des jeux...

partons à la découverte
eau monde...

le choix qui s'impose !

La popote à Gandalf

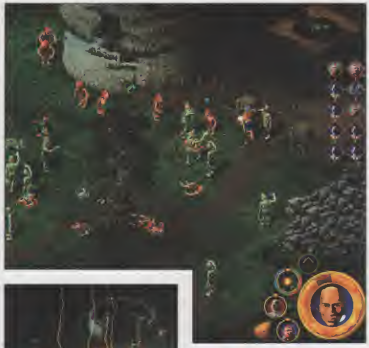
Par David Choquet

Les créateurs de l'excellent UFO nous ont concocté dans leur chaudron magique un jeu en temps réel original, bourré de bonnes idées. Loin des principes éprouvés par la grande majorité des produits du genre, Arcanes va faire de vous un magicien capable de défier les plus grands prestidigitateurs. Même Garcimore.

PRENEZ cinquante centilitres de vomi de pingouin, sept grammes de poudre d'œil de lycaon, trois racines de mandragore et neuf pincées d'urine de gnou déshydratée. Mélangez bien le tout dans un chaudron mijotant à feu doux, et laissez reposer à l'air libre une nuit de pleine lune. Ensuite, videz dans les chiottes : cette mixture n'a aucune vertu et sent vraiment très mauvais.

La magie, la vraie, n'est pas une simple question de recettes-miracle. *Arcanes* nous montre bien que la maîtrise de talents surnaturels ne tient pas qu'à la composition d'ingrédients précis. Il vous faut du talent, aussi. Et des talismans. Chaque ingrédient magique possède plusieurs vertus, suivant la quintessence magique, représentée par des talismans, à laquelle il est lié. Ainsi, un même composant aura un effet différent s'il est lié à un talisman de forces du bien, du mal, ou de la neutralité. Ces combinaisons permettent au sorcier de focaliser sa puissance sur un résultat précis, l'autorisant à se concentrer sur la manipulation de ses créatures et de ses sorts d'attaque ou de défense. Ce système n'est évidemment pas parfait : il vous oblige à choisir avant chaque combat les ingrédients utilisables pour celui-ci, limitant ainsi le nombre de sorts que vous pourrez lancer. Bref, ça ne va pas être du gâteau. D'autant plus qu'un autre élément est à prendre en compte : la mana, cette énergie magique fort volatile essentielle au lancement de sorts. Considérez-vous comme une batterie chargée à bloc de mana. À chaque fois que vous lancez un sort, vous utilisez une partie de votre énergie. Pour récupérer de la mana, et donc pouvoir lancer d'autres sorts, vous devrez l'aspirer en des points précis, soit en vous positionnant vous-même sur les pierres de pouvoir d'où sort la mana, soit en y mettant une de vos créatures, qui l'accumulera pour vous. Maintenant que vous connaissez les principes de la magie selon *Arcanes*, vous allez pouvoir vous lancer dans une quête qui vous promènera de mission en mission dans plusieurs mondes (celtique, grec et médiéval). Chaque mission suit un scénario vous amenant à croiser de célèbres personnages de la mythologie des trois univers de jeu (Perceval, des centaures, etc.), et vous oblige à chaque fois à mettre une pâtée à un méchant sorcier pas beau et ses ouailles, ainsi qu'à débusquer les objets magiques cachés sur le terrain. Chaque bataille vous gratifie de points d'expérience que vous pourrez utiliser pour augmenter votre résistance, votre maximum de magie, le nombre de créatures simultanées invocables et acheter des talismans. Si les premières missions sont des promenades bucoliques, la difficulté augment vite, et vous trépasserez plus d'une fois. Aussi devrez-vous essayer plusieurs combinaisons de pouvoirs magiques afin de trouver celle qui s'avèrera la plus efficace pour la situations : sorts de soins, de paralysie, créatures volantes, cracheuses de poison... Les possibilités deviennent vite innombrables.

La représentation en 3D isométrique est claire, assez détaillée, servant une ergonomie efficace, reprenant les grands principes de la stratégie en temps réel : sélection par clics ou fenêtres, création de groupes, recentrages par raccourcis au clavier, etc. Cette souplesse de l'interface s'avère rapidement cruciale lors des missions mettant en scène nombre d'intervenants, l'écran se remplissant de



● Trois mondes différents, avec leurs dangers, sont à parcourir.

● Qui des gnomes ou des zombies va gagner ?

● Un combat entre créatures « volaillesques » est toujours poilant.

● Les combats entre magiciens de haut niveau sont plus visuels qu'un spectacle de Jean-Michel Jarre.

combats, d'effets magiques pyrotechniques, ce qui empêche une bonne lisibilité. Malgré cela, avec une bonne anticipation des conflits et une mise en place intelligente de votre magicien et de ses créatures, le jeu ne souffre qu'assez peu de la débauche d'animations à l'écran lorsque ça chauffe. Sachant s'éloigner du système classique de jeux de stratégie en temps réel, *Arcanes* offre un plaisir assez nouveau, très ouvert grâce à ses nombreuses combinaisons de sorts possibles et les données semi-aléatoires (bonus et ingrédients disponibles) de chaque mission. En Multijoueur, chaque participant récupère à chaque fois des ingrédients différents de ceux de ses adversaires, promettant encore une variété de jeu appréciable. ■

● Choisissez les combinaisons d'ingrédients et de talismans. Bref, faites votre popote !

David Copperfield ne vous arrive même pas à la cheville !

Et les autres...

Arcanes se rapproche, dans son concept, de l'excellent jeu de cartes *Magic : L'Assemblée*, et de l'une de ses adaptations sur ordinateur, le médiocre (car assez laid et surtout injouable) *Battlemage* de Acclaim, qui vous amène à gérer en temps réel vos sorts et créatures, et à modifier hors combat votre livre de sorts (alors que le jeu *Magic : The Gathering* de Microprose est tout à fait fidèle au jeu original).

L'avis de Chipster 16

Un système de jeu ouvert très rafraîchissant et une réalisation certes peu « bluffante », mais agréable, font de Arcanes un bon jeu qui ravira nombre d'amateurs de magie médiévale-fantastique. Si la lisibilité est mauvaise lors de grands combats impliquant de nombreuses créatures, les diverses combinaisons de sorts assurent une variété de jeu de bon aloi, notamment en Multijoueur, chaque partie étant différente suivant la distribution aléatoire des ingrédients pour chaque joueur.

L'avis de Cooli

Dans la morosité conceptuelle dans laquelle baignent les développements actuels, Arcanes s'inscrit comme une bouffée d'oxygène. Mélange de différents genres, il forme un cocktail des plus alléchants. La possibilité de combiner ses sorts et les quatre niveaux de difficulté permettent d'aborder les campagnes différemment. Si les premières missions sont assez répétitives, l'aventure prend vite le relais et, dès le deuxième monde, on tombe sous le charme de l'épopée. Les fans de X-Com comme les autres apprécieront !

SCHIZOPHRÉNIE À TOUS LES ÉTAGES

Par David Choquet

Est-il dangereux pour la santé mentale de jouer aux jeux vidéo ? Sanitarium *répond par l'affirmative, et le prouve ! Préparez-vous à plonger dans une aventure dérangeante, malsaine, angoissante, qui va faire monter de manière significative les ventes de camisoles de force.*

CES cris... Aigus, déchirants, constants. Ils donnent envie de se planter un couteau dans les oreilles, afin de se retrouver dans le silence. Plus près, lorsque je suis recroquevillé dans mon lit, baigné de sueur et de peur, j'entrapercois dans l'ombre des centaines de serpents qui sifflent pour m'endormir, mais je résiste à leurs chants hypnotiques. Je pourrais les chasser, mais je n'ose me lever et allumer la lumière de peur de voir ces murs capitonnés, effrayants de sérénité. Je sais qu'ils vont revenir, ces fantômes hagards. Comme chaque nuit, ils surgiront dans ma cellule, me bousculeront, voire même me frapperont jusqu'au sang, m'attacheront et me piqueront de leurs seringues gigantesques, et je retomberai dans ce trou béant qui m'aspirera hors de ce monde. Là, dans cet univers, j'oublierai qui je suis, ou du moins, ce que je sais de moi. J'étais un salaud, mais qui ne l'est pas? Et après tout, n'ai-je pas été puni lorsque ma voiture a fait cette embardée? Les bandelettes qui couvrent mon visage ne masquent-elles pas les marques de l'accident?

Avant de mourir, je me souviens de la brûlure des flammes avides qui léchaient mon visage, de l'odeur de porc brûlé qui m'a amusé au seuil de la conscience. Oui, je suis mort, je le sais. Pourquoi, alors, suis-je dans cette cellule d'hôpital psychiatrique? Depuis quand soigne-t-on les morts, et surtout leur santé mentale? J'ai beau leur dire que je ne suis pas fou, juste mort, et qu'ils devraient me laisser en paix, ils ne me croient pas. Alors, je m'énerve, et ils me piquent de nouveau, me replongeant ailleurs, dans un autre monde, dans un autre corps, même, parfois. Et là, quelque chose me pousse à faire le bien. Un ange m'a dit un jour que cela m'aiderait à être en paix avec moi-même. Alors, j'essaie d'aider les êtres étranges que je rencontre lors de mes absences. Après tout, qu'ai-je à perdre? Je suis mort, je vous rappelle.

Qu'ils sont charmants, ces bambins qui jouent calmement dans le cimetière...

Schizophrénie, mysticisme exacerbé, et surréalisme sont les fondements de *Sanitarium*, un jeu d'aventure complètement décalé, qui joue avec succès la carte du *thriller* fantastique. Le scénario tout en demi-teinte vous ballade de lieux improbables en lieux plus improbables encore, hantés par des personnages angoissants, angoissés, aux comportements étranges au possible. Vous-même devrez agir en parfaite adaptation avec vos environnements et interlocuteurs déjantés afin d'espérer dénouer l'intrigue du jeu. Découpé en plusieurs chapitres, mettant en scène des intervenants et des décors différents, *Sanitarium* vous amène à découvrir la raison de votre présence en ces lieux, et de réussir à effectuer ce pour quoi une puissance supérieure vous y a amené. Les énigmes sont toutes logiques, ou du moins ont-elles une cohérence vis-à-vis de leur environnement. Vous devrez ainsi vous adapter non seulement à l'atmosphère de chaque monde et à la façon d'agir de ses habitants, mais aussi régler votre propre attitude pour agir en harmonie avec votre entourage. La force du jeu tient en grande partie dans la cohérence intrinsèque à chaque univers. À vous de prendre à chaque fois de nouveaux repères, mêmes introspectifs, pouvant vous-même incarner plusieurs personnages, dont les aptitudes spécifiques vous seront essentielles à la résolution de certains puzzles.

Graphiquement superbe, en 3D isométrique très détaillée, le jeu puise aussi la force dans l'environnement sonore très réussi, notamment lors des dialogues très

N'avez-vous jamais trouvé oppressante l'ambiance des fêtes foraines ?

Ils doivent rarement faire le ménage, ici...

Et ils disent que je suis fou ?

travaillés. Chaque détail tant visuel qu'auditif peut avoir son importance ; les énigmes du jeu sont assez peu complexes, mais nécessitent un grand sens de l'observation : un détail d'apparence anodin peut s'avérer crucial.

Les énigmes servent intelligemment l'intrigue linéaire du jeu, le scénario principal se découvrant petit à petit, notamment à l'aide de courtes scènes cinématiques dynamiques, qui vous dévoileront petit à petit la but de votre quête, à savoir... vous. En dire plus serait malséant, aussi vous laissons-nous découvrir par vous-même l'histoire de *Sanitarium*, un des jeux d'aventure les plus originaux du moment, qui ne vous laissera certainement pas mentalement indemne. ■

Qui veut un entonnoir ? J'ai tous les tours de tête.

Le premier monstre inhumain rencontré dans le jeu est un cocktail de monstroplante et d'être lovecraftien.

Et les autres...

Rares sont les jeux d'aventure aussi noirs et matures que *Sanitarium*. Signalons tout de même *Phantasmagoria 2: Obsessions fatales*, le jeu d'aventure-horreur de Sierra, amenant le joueur à vivre une histoire mêlant monstres et délires schizophrènes, le tout en vidéo. Moins réussi que *Sanitarium* ou *Phantasmagoria 2*, *Harvester*, de Virgin Interactive, propose un scénario pas piqué des hannetons, avec meurtres en série et mutilations en tout genre, sur fond de secte. Inutile de rappeler que ces jeux ne sont évidemment pas pour tout le monde.

L'avis de Chipster 16

[illegible]

L'avis de Flagagna

[illegible]

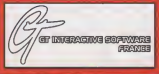
UNE CONFIGURATION POUR OPTIMISER TOUS

▶ AMD-K6®-2

Grâce aux processeurs AMD-K6®-2, repoussez les frontières inconnues de l'univers des jeux... Ensemble, partons à la découverte d'un nouveau monde...

▶ GAMME DE PRODUITS CRÉATIVE

- **Graphics Blaster Riva TNT :** des performances explosives en 2D et 3D pour votre PC.
- **Sound Blaster Live! :** écoutez, il y a tout à voir.
- **3D Blaster™ Voodoo2 :** pour trouver plus rapide, il vous reste la magie noire.
- **PCWorks FourPointSurround :** plongez dans l'univers sonore en 3D.
- **PC-DVD Encore 5X :** rejoignez la révolution du DVD.



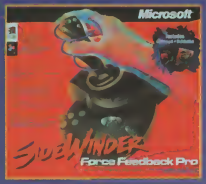
IDÉALE VOS JEUX PRÉFÉRÉS !

▶ UN JEU EXCEPTIONNEL

Découvrez un monde en 3D temps réel d'une beauté jamais atteinte. Rencontrez des êtres doués d'une réelle intelligence. Affrontez des adversaires implacables seul ou en mode multi-joueurs.

▶ JOYSTICKS SIDEWINDER

Le SideWinder Precision Pro et le SideWinder Force Feedback Pro sont deux joysticks de référence pour optimiser tous vos jeux.



▶ CLUB-INTERNET

Votre partenaire on-line pour jouer en réseau.

▶ SELF MEMORY 56000

Un modem de référence pour jouer et surfer sur Internet.

PERDUS DANS LA TOUR INFERNALE

Par David Choquet

Action
Psygnosis
Française
Moins de 350 F
Pentium 166, 32 Mo de RAM, carte 03D
Non

Oddity, en bon français tout bien académique, ça pourrait se traduire par « truc zarb ». De là à penser que O.D.T. est un jeu onirique, il n'y a pas loin. Mais en fait, ce n'est pas le cas. Bien tenté.

C'EST dingue, le nombre de jeux qui commencent par l'introduction à deux balles du vaisseau qui se *crashe* dans un monde inconnu qui s'avérera très rapidement hostile. Il n'y a pas si longtemps, c'était *Unreal* qui nous balançait ce prologue pitoyable. Ce mois-ci, *O.D.T.* prend la relève. Enfin... on va pas s'étaler pendant des heures : *O.D.T.* est avant tout un jeu d'action, alors l'histoire, on s'en tamponne un peu.

Si l'action est en effet prédominante dans le jeu, les développeurs ont rajouté une petite dimension jeu de rôle. Vous pouvez au début du jeu choisir un personnage parmi quatre clichés : le combattant dynamique et rapide, la fifille athlétique et rapide, la grosse brute lente et résistante et le sorcier, qui tombe en morceaux lorsqu'on lui souffle dessus, mais qui assure en magie. Tous commencent très faiblards, mais pourront, au fur et à mesure de leur progression dans le jeu, gagner de l'expérience en massacrant des ennemis et en ramassant des objets-bonus.

L'augmentation des compétences de votre personnage (constitution, arme et magie) vous permettra en outre d'utiliser objets et sorts avancés, inaccessibles aux novices. Le jeu est divisé en huit mondes aux environnements spécifiques (extérieur, mécanique, végétal, aquatique, etc.), eux-mêmes découpés en plusieurs parties (jusqu'à quinze pour certains). La variété des situations ne s'en ressent hélas pas, à de rares exceptions près. Le jeu se résume la plupart du temps à jouer les acrobates en sautant par-dessus les gouffres, mares acides et autres désagréments, tuer des monstres, éviter des pièges (lames se balançant dans les couloirs, dalles piégées, etc.), actionner des leviers ou trouver des clefs, et se gaver de bonus de vie, de mana, de chargeurs d'armes, etc. Pendant votre périple, vous pourrez ramasser des sorts ou des améliorations de vos armes, qui pourront vous sortir de bien des situations délicates si tant est que vous ayez suffisamment d'expérience en magie ou en maîtrise des armes pour les utiliser.

● **Pauvre pépère robot... Il a bobo, le robot ? Abrégeons donc ses souffrances.**

Les animations du jeu, tirées de *motion capture*, sont correctes, bien que non exemptes de défauts lors de courts déplacements prudents. La possibilité de déplacer la caméra pour viser ou voir l'environnement immédiat protège les joueurs prudents de mauvaises surprises (genre : « Ah bah tiens, y avait un trou, là »). Les nombreuses actions que peuvent effectuer votre personnage sont bien rendues : course, balancement sur une poutre, petit saut par-dessus une poutre (hop !), renversement en arrière lorsque vous vous gamellez ou vous mangez un tir ennemi, roulades, etc.

Les monstres sont assez variés et peu intelligents. Les développeurs ont d'ailleurs surnommé le moteur d'attitude des ennemis « stupidité artificielle ». Après tout, ce sont des monstres, pas des conférenciers. Cela ne les empêche cependant pas d'éviter quelques tirs et de se planquer au carrefour suivant lorsqu'ils vous ont repéré.

Comme tout jeu d'action qui se respecte, chaque niveau s'achève sur un combat contre un monstre d'appellation contrôlée « *boss* de fin de niveau », rarement moins con que ses congénères subordonnés, mais beaucoup plus fort et résistant (c'est vraiment la loi de la jungle, dans les niveaux des jeux d'action). Sur le même type de principe éprouvé du jeu d'action « à la console », vous ne pourrez sauvegarder qu'à quelques endroits

● **Attention ! Certains tonneaux exploseront en occasionnant nombre de dégâts. Il est pourtant possible, en observant bien, de les différencier des inoffensifs.**

● **Oups ! J'ai encore marché là où il ne fallait pas.**

● **Au début, je croyais que c'était un aspirateur. Mais quand il a commencé à me tirer dessus, j'ai compris que c'était un ennemi.**

bien précis du jeu, système fort agaçant, surtout lorsque vous perdez trois vies en voulant absolument aller voir ce qu'il y a au bout de ce parcours du combattant flottant au-dessus d'un gouffre sans fin et que vous vous retrouvez gratifié de l'équivalent d'un carambar. Mais, c'est la règle du jeu... *O.D.T.*, sans atteindre des sommets de raffinement ou de complexité et de variété de jeu, s'avère un sympathique jeu d'action-exploration 3D. La possibilité de choisir entre quatre personnages ne va cependant certainement pas amener les joueurs à se recogner une partie avec un autre personnage, dans des niveaux identiques. Psygnosis aurait certainement dû aller jusqu'au bout de l'idée, en offrant des variations dans l'exploration ou dans l'histoire pour chaque personnage. ■

Une bande d'apprentis Lara Croft en balade.

Et les autres...

Impossible de ne pas citer le phare des jeux d'action-exploration qu'est *Tomb Raider* de Eidos. Les niveaux des deux premières aventures de Lara Croft sont plus variés et leur architecture plus travaillée que ceux de *O.D.T.* Ce dernier se rapproche cependant plus des jeux de plate-forme conventionnels par le plus grand nombre de bonus disséminés dans les niveaux, et par les endroits cachés ou difficiles d'accès cachant des objets qui ne sont pas essentiels au jeu, mais aident grandement le joueur (vies supplémentaires, etc.).

L'avis de Chipster 14

O.D.T. est un jeu de plate-forme 3D mixant une petite dimension jeu de rôle, grâce à la possibilité de faire évoluer à son gré les compétences des différents personnages disponibles, et la gestion de son inventaire. On peut regretter le manque de variété des situations de jeu et de l'environnement graphique agréable à jouer. O.D.T. manque cependant de véritable originalité et aurait mérité une plus grande variété d'énigmes et de pièges. Ceux-ci mirent que ça tire et que ça saute de partout et qu'on ne rechignent pas à chercher le petit bonus dans les coins les plus inaccessibles vont apprécier le déroulement qu'offre le jeu.

L'avis de Casimir

Malgré le côté « je modifie à mon gré les compétences de mon personnage », O.D.T. reste un simple jeu de plate-forme. Si l'IA des ennemis n'est pas désintéressante, les aficionados de plate-forme en plate-forme qui ne finissent une fois sur trois pas la petite d'une vie, doivent envoyer tout laisser l'ombre les mutants dont peut être une fois qu'ils ont du jeu, mais pas deux.

UNE CONFIGURATION IDÉALE POUR OPTIMISER TOUS VOS JEUX PRÉFÉRÉS !

Sound Blaster Live!
Ecoutez, il y a tout à voir

Graphics Blaster Riva TNT
Des performances explosives 2D/ 3D

3D Blaster™ Voodoo2
Pour trouver plus rapide que la Voodoo 2 il vous reste la magie noire

PCWorks FourpointSurround
Plongez dans l'univers sonore en 3D

Repoussez les frontières inconnues de l'univers des jeux ... Ensemble partons à la découverte d'un nouveau monde

PC-DVD Encore 5X
Rejoignez la révolution du DVD

Self Memory 56000
Le premier modem pour surfer sur Internet en V.90 et K56flex

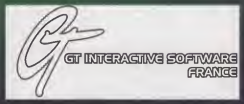
Unreal
L'autre réalité.

SIDEWINDER Precision Pro
Le joystick de référence

(Conseil d'amis)*
Votre partenaire on-line pour le jeu en réseau

SIDEWINDER Force Feedback Pro
La véritable interactivité dans les jeux

GRAND JEU-CONCOURS



1er et 2e Prix :

1 configuration comprenant :
- Processeur AMD-K6-2 3D
- Sound Blaster Live! avec le kit PCWorks FourPointSurround
- Graphics Blaster Riva TNT
- PC-DVD Encore 5X
- Fax modem Self Memory 56000
- 1 Force Feedback Pro et 1 Precision Pro
- 1 Jeu Unreal
- Tous les hits GT INTERACTIVE pendant un an
- 1 abonnement gratuit d'un mois au Club Internet.

3e au 4e Prix :

- Processeur AMD-K6-2 3D
- Fax modem Self Memory 56000
- 1 Force Feedback Pro et 1 Precision Pro
- Sound Blaster Live! avec le kit PCWorks FourPointSurround
- 3D Blaster Voodoo2
- 1 Jeu Unreal
- 1 abonnement gratuit d'un mois au Club Internet.

5e au 10e Prix :

- Processeur AMD-K6-2 3D
- Fax modem Self Memory 56000
- 1 Jeu Unreal
- 1 abonnement gratuit d'un mois au Club Internet.

11e au 20e Prix :

- 1 Jeu Unreal

Coupon-réponse

Oui, je souhaite participer au grand tirage au sort
Bulletin de participation à renvoyer à :
Pressimage / Jeu-concours Configuration de rêve / PC Fun - 5/7 rue Raspail 93108 Montreuil Cedex
Renvoyer le bulletin avant le 09/12/98 (le cachet de la poste faisant foi)

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :
Pays :

Règlement :
Jeu gratuit sans aucune obligation d'achat.
Remboursement des frais d'envoi du règlement et de la participation au tarif lent en vigueur, sur simple demande à l'adresse du jeu. Le règlement du jeu est déposé chez Maître Venezia à Neuilly sur Seine.

Photos non contractuelles

BUDWEISER CONTRE SMIRNOFF

Par David Choquet

Simulation de vol.
Novalogic.
Anglais.
Moins de 300 F.
Pentium 166, 32 Mo de RAM, carte compatible U3D.
Oui.

Deux jeux pour le prix d'un ! Les deux derniers simulateurs de vol de Novalogic cohabitent pour mieux s'affronter, offrant au joueur la possibilité de comparer deux des plus célèbres avions de chasse dans de nombreuses missions.

J'AIME bien jouer aux jeux de n'avions avec Laurent, notre spécialiste galactique des trucs qui volent. Lui, sage, exploite toutes les tactiques des manuels et pilote prudemment. Moi, je fais n'importe quoi : décrochages à tire-larigot, vrilles à vingt centimètres du sol, et autres facéties qui feraient avoir une attaque cardiaque à Buck Danny. Le pire, c'est que ça marche : mon pilotage chaotique rend Laurent fou dans sa tête et je le dégomme comme une fleur, du moins lorsqu'il ne se *crashe* pas en essayant de me suivre. Je l'ai tellement dégoûté qu'il me fait tester *F-16 Multirole fighter* et *Mig-29 Fulcrum*. M'en veux pas, Laurent : c'est la chance du débutant. Et je serai toujours un éternel débutant en matière de simulation de vol.

Si la majorité des simulations de vol modernes font la part belle à un avion spécifique ou à une nation donnée, rares sont ceux qui offrent la possibilité de jouer des avions *a priori* antagonistes. Louons donc l'initiative de Novalogic de nous fournir l'occasion d'avoir simultanément sous la mimine l'américain F-16 et le russe Mig-29. Si les deux avions ne sont pas tout à fait équivalents (le Mig-29 est avant tout un intercepteur, alors que le F-16 est plus polyvalent), les deux jeux ont de très grandes similarités, et pour cause : ils fonctionnent sous le même moteur et ont une compatibilité complète en Multijoueur. Chaque jeu peut être lancé indépendamment, et tous deux proposent cinq campagnes (dont deux se retrouvent dans les deux jeux, mais avec évidemment des missions différentes) de huit missions. Les campagnes sont hélas complètement linéaires, et vous devrez réussir chaque mission afin de passer à la suivante. Les situations de conflit sont assez peu variées, surtout pour Mig-29, qui propose une grande majorité de missions d'interception, alors que F-16 alterne plus les missions aériennes et les attaques au sol.

Si le réalisme du pilotage des deux avions n'est pas extrêmement poussé (on peut atterrir les doigts dans le nez, verrouiller aisément les adversaires, qui agissent la plupart du temps plus comme des pigeons d'argile que comme des combattants), certains éléments intéressants ont été inclus : déséquilibre lorsque votre charge armée est différente d'une aile à l'autre, pannes dues aux rares impacts qui ne vous éparpillent pas dans les cieux ou à l'abus de la postcombustion. Les joueurs les moins téméraires n'auront même pas à atterrir, une option de fin de mission automatique étant toujours disponible une fois les objectifs de mission atteints, y compris lorsque vous vous retrouvez en plein cœur d'un combat. Mais nous savons que vous, lecteurs, êtes méchamment « bolochés » et irez jusqu'au bout de vos missions, d'autant que la difficulté générale du jeu est très loin d'être insurmontable pour un joueur occasionnel.

Comme nous l'avons dit plus tôt, les deux jeux sont complètement compatibles en mode Multijoueur,

RAGE of MAGES

Laissez-vous ensorceler

Un grand choix de Mercenaires à recruter.

Plus de 50 types de Créatures et d'Ennemis à affronter.

350 Armes et Armures différentes.

Utilisez de manière inédite le pouvoir de l'Air, de la Terre, de l'Eau, du Feu et des Astres.

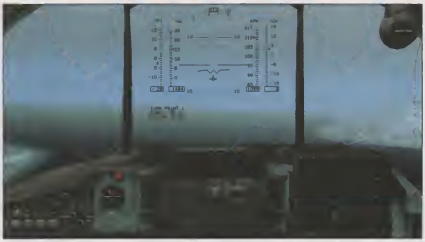
Jusqu'à 16 joueurs en réseau.

Le jeu de rôle sur pc

© 1999 Microids. © 1998 Monolith Productions, Inc. & Buka Entertainment Co. All rights reserved.

F-16 Multirole fighter et Mig-29 Fulcrum

● Le cockpit du F-16 est peut-être un tant soit peu moins clair que celui du Mig.



● Sibérie oblige, vous parcourez de grandes étendues glaciales à bord de votre Mig-29.

Et les autres...

D'abord, bien sûr, le *F22 Retaliator*, du même éditeur, que vous retrouverez dans l'arène de Novalogic si vous vous y rendez. Plus arcade que simulation pure, c'est celui qui a initié cette série chez Novalogic. Ensuite, *Jetfighter III Fullburn* dont nous attendons la distribution en France et qui proposera en plus des cinématiques à la *Wing Co*. Sinon, il reste la référence parmi les meilleurs simulateurs : le *F22* de DID, qui permet de moduler la difficulté depuis l'arcade jusqu'à la simulation plus réaliste.

● Pas de missiles ? Et tu crois que je vais t'épargner, mon gros ?

● Y a pas à dire, le Fire and Forget, ça a du bon.

● Protégez votre copain furtif, qui le serait beaucoup plus sans vous...

14 L'avis de Chipster

Moi qui ne suis pas un pilote virtuel chevronné, la réalisme allégé de F16 et Mig-29 me convient parfaitement. Les acharnés de la simulation dure regretteront cependant les quelques concessions faites à la jouabilité, mais apprécieront comme tous le mode Multijoueur et le nombre de missions offertes, malgré la désespérante linéarité des campagnes. Si les deux jeux sont évidemment très proches, les joueurs appréciant la variété des situations pencheront du côté de F-16.

L'avis de Laurent

Après Commanche/Werewolf, Novalogic nous propose deux nouveaux frères ennemis pour le prix d'un jeu, mais avec deux CD, deux docs, les petits cartons prédécoupés à poser sur le clavier avec l'identification des touches... C'est du bon merchandasing! Si vous avez l'intention d'aller sur le serveur Novaworld, il n'y a pas à hésiter. Si vous cherchez un jeu pour vous « avoiner » avec votre meilleur copain via un câble link, pas à hésiter non plus. Mais si vous jouez seul et aimez les jeux réalistes, vous risquez de vous lasser rapidement. Très bien fait tout de même...

mais il est regrettable que ce principe n'ait pas été poussé très avant. Seuls deux modes de jeu sont disponibles : le simple combat aérien, et le mode R.A.W., plutôt conseillé aux jeux à plus de trois intervenants où les joueurs, par équipes, doivent raser la base adverse. Si le jeu à deux devient barbant au possible après quelques minutes, comme pour toutes les simulations de vol, le Multijoueur prend des dimensions épiques sur le serveur Novaworld, sur Internet, où 128 joueurs peuvent participer au même combat. Des options de jeu un peu plus riches, telles des missions variées ou encore des campagnes, auraient été les bienvenues.

Au final, considérons *F-16 Multirole fighter* et *Mig-29 Fulcrum* non pas comme deux jeux vendus ensemble, mais plutôt comme un seul jeu de simulation peu poussé, très agréable à jouer, malgré son manque de richesse graphique. Si le jeu risque de ne pas séduire les acharnés de la simulation, avec son réalisme assez peu développé, sa grande facilité et les campagnes linéaires, les pilotes de chasse virtuels amateurs auront leur dose de sensations, malgré le fait que les *joysticks* à retour de force ne soient pas gérés. Cela dit, dans les avions modernes, si vous ressentez un choc, c'est que vous êtes mort, alors... ■

Les frères ennemis réconciliés !

de rendre
fficacité
stenir.
périeur

dre les
avec
décisions
latelles

e rendre les
caces avec
tions retrou-

minimum dans le secteur de la gestion
Réf.3283

Emploi

On recherche des commandants

Vous êtes autoritaire limite dictateur, vous savez prendre des décisions stratégiques. Des populations entières comptent sur votre machiavélisme. Dégonflés s'abstenir. Date limite des candidatures : 23 Octobre.
Réf.3284

Importante société informatique cherche son directeur du développement. Niveau ingénieur, 10 ans d'expérience

société bioctiq
recherche son
manager du
recrutement
Niveau ingée
Réf.3290

Vous adorez
relever des s
préserver la
Efficacités'a
candidature
Réf.3291

Nous reche
un emplyo

RÉFLÉCHISSEZ
AVANT DE VOUS
ENGAGER

GLOBAL DOMINATION
VOTRE DÉCISION POURRAIT ÊTRE FATALE !

Age of Empires : The Rise of Rome

■ ÉDITEUR Microsoft.
■ LANGUE Française.
■ PRIX Moins de 300 F.
18
Stratégie en temps réel.

Age of Empires s'achevait historiquement aux balbutiements du monde antique. Avant que la série ne passe au Moyen Âge, vivez avec cette extension la période de splendeur de l'Empire romain. Au programme, de nouvelles civilisations sont disponibles (Carthage, Palmyra, Macédoine et Rome), et les différences qui en découlent : nouvelles architectures de bâtiments, nouvelles technologies (logistique, médecine, etc.), et bien évidemment, nouvelles unités. Ainsi, vos armées pourront s'enrichir d'éléphants de combat, de chameaux, de galères lance feu, de chariots améliorés et de frondeurs. Une campagne originale est évidemment disponible pour chaque civilisation. Techniquement, les petits tracas que nombre de joueurs reprochaient à *Age of Empires* ont été corrigés : désormais, il est possible de chaîner l'entraînement d'unités et de changer la limite d'unités simultanées. Vous pourrez enfin monter de gigantesques armées de plus de 100 soldats. Pour les conflits de grande envergure en Multijoueur, des cartes encore plus grandes sont accessibles.

D.C.

Operational Art of War

■ ÉDITEUR Talon Soft.
■ LANGUE Jeu en anglais, doc en français.
■ PRIX Moins de 100 F.
18
Wargame.

Un événement ! Un *wargame* à moins de 100 francs qui propose à l'amateur de jouer les batailles de la Seconde Guerre mondiale, et même plus, à l'échelle opérationnelle. On trouve ici non seulement dix-sept scénarios qui couvrent l'ensemble des théâtres d'opérations sur une période qui s'étend de 1939 à 1955 avec la guerre de Corée, le premier conflit israélo-arabe de 1948 et une campagne fictive en Europe entre Russes et Américains, mais qui dispose en plus d'un éditeur performant. Les possibilités des unités

sont très nombreuses et l'aviation comme la marine n'ont pas été oubliées. Comme dans la réalité, il faut être vigilant sur la sécurité des voies de communication et ne pas éloigner trop les Q.G. des unités. La résolution de chaque combat génère une fenêtre qui permet de choisir les unités en contact direct et celles qui sont assignées en soutien. Une riche base de données regroupe une centaine d'unités avec leurs caractéristiques qui sont réellement différentes et permettent des engagements variés. Enfin, un générateur d'évènements aléatoires et la possibilité de jouer *via* le Net confère une durée de vie quasi illimité à ce produit. À réserver aux joueurs exigeants, mais ceux-ci ne seront pas décus.

L.G.

Links 99

■ ÉDITEUR Access Software.
■ LANGUE Française.
■ PRIX Moins de 350 F.
18
Golf.

Links a toujours été synonyme de golf sur PC et nous offre aujourd'hui sa septième version. Le système de tir a été complètement revu. Que les habitués se rassurent, le tir à deux clics est toujours présent mais en complément débarquent le trois clics et surtout le tir au juger. Votre souris se transforme alors en club et vous devez lui imprimer le bon geste. Ce n'est pas facile mais très amusant. Graphiquement, quelques détails nouveaux comme les réflexions dans l'eau et les spectateurs, plutôt moches d'ailleurs. Les menus ont été revus pour une plus grande richesse mais on s'y perd un peu. 30 modes de jeu sont proposés au début de chaque partie ! Du nouveau et de l'éprouvé dans les quatre parcours présents dans la version 99. L'excellent Latrobe Country Club se présente en livrée automnale. Entrada Canyon fait son apparition avec ses *tees* qui font plus penser à Mars qu'à un parcours de golf. Le mythique St-Andrew, lieu de naissance du golf déçoit un peu comme le banal Bay Hill. Si je peux me permettre une suggestion pour la version 2000, des personnages moins Neuilly-Auteuil-Passy et des vues dynamiques accélérées 3D rajeuniraient quelque peu cette vénérable institution.

S.K.

SHOGO 昇剛

Mobile Armor Division

DES NUITS BLANCHES EN PERSPECTIVE ...

A pied ou à bord de votre robot de combat vous deviendrez la machine de guerre la plus puissante que le monde ait jamais vu.

Marquez votre zone de chasse sur plus de 35 missions scenarisées.
Arrêtez-vous et réfléchissez avant de tirer.

Seul ou en réseau, SHOGO vous fait profiter d'une technologie 3D exclusive à la pointe de l'innovation, dans un univers manga haut de gamme.

■ ÉDITEUR
Gremlin Interactive.
■ LANGUE
Française.
■ PRIX
Moins de 350 F.
16
Simulation de tennis.

Actua Tennis

Facile d'accès avec ses deux uniques boutons de frappe qui n'entravent aucunement la variété des frappes, offrant évidemment tous les tournois de tennis existants, et proposant une intelligence artificielle honorable, qui ne se laisse pas berner à chaque fois par un grand service ou retour rasant à gauche, suivi d'un amorti à droite, *Actua Tennis* est l'un des jeux de tennis les plus divertissants. Jouable par Internet ou tout autre réseau, doté d'une accélération 3D servant des animations honnêtes (sauts désespérés, mouvement du filet, contre-pieds, légers déséquilibres lorsque le joueur se mange la balle dans le ventre, etc.), et servi par un environnement sonore de qualité, le jeu ne pèche véritablement que par le manque de précision de frappe, les joueurs pouvant renvoyer une balle se trouvant à une vingtaine de centimètres de la raquette, dans des directions que leur position ne pourrait décemment pas permettre dans la réalité. Rares sont cependant les jeux de tennis pouvant se targuer de ce type de réalisme (d'ailleurs, en y réfléchissant, il n'y en a pas).

D.C.

Généralissime

■ ÉDITEUR
Hasbro.
■ LANGUE
Française.
■ PRIX
Moins de 250 F.
13
Stratégie.

Printemps 1942. L'issue de la Seconde Guerre mondiale est encore indécis. Les États-Unis augmentent leur puissance économique de mois en mois, l'Allemagne et le Japon consolident leurs conquêtes, l'URSS supporte le choc nazi et l'Angleterre se débat en Afrique du Nord en attendant l'aide américaine. C'est à ce moment que vous prenez le contrôle d'un des belligérants dans *Généralissime*. À chaque tour vous aurez à décider combien de points de ressources vous allouez à la recherche ou à l'armement, puis dans quel armement vous investissez. Ainsi, la recherche peut vous permettre d'acheter des bombardiers à long rayon d'action ou des fusées, mais pas forcément au même tour. Bien sûr, l'adaptation du jeu de plateau se retrouve dans le jet de dés virtuel qui influe sur les combats. À plusieurs, jusqu'à cinq c'est sympa, mais seul on s'ennuie quand c'est au tour des joueurs virtuels. Bien sûr, on peut jouer tout l'Axe ou les alliés, mais alors les parties se ressemblent. Donc, voici un jeu à conseiller pour ceux qui aiment les jeux de plateau et ne veulent pas s'embêter avec les calculs de table de résolution. Pour les solitaires, un jeu intéressant durant les premières parties, mais à la trop courte durée de vie.

L.G.

Rage of Mages

Façonnez-vous un bon petit aventurier médiéval (guerrier, archer ou magicien), et parcourez l'univers de *Rage of Mages* à la recherche de quêtes qui vous apporteront expérience et fortune. Sur les principes du jeu de rôle (achat d'armes, de sorts, et autres objets d'inventaire, augmentation progressive des compétences suivant vos actes, dialogues préétablis), le jeu vous promène de carte en carte, chacune vous proposant une ou plusieurs quêtes sans grande originalité. Votre périple ne sera pas solitaire, d'autres aventuriers venant rejoindre vos rangs, et vous devrez utiliser les aptitudes de chacun afin d'espérer vaincre monstres et pièges. Sans s'arrêter sur la représentation graphique assez plate, la linéarité de la succession des missions et le peu de variété des situations proposées empêchent *Rage of Mages* d'être aussi passionnant qu'un *Hexplore*, de Infogrames, dont il s'éloigne plus encore en Multijoueur, n'offrant en ce mode qu'une ennuyeuse chasse aux monstres ou aux autres joueurs.

D.C.

■ ÉDITEUR
Microïds
■ LANGUE
Française.
■ PRIX
Moins de 350 F.
14
Action/stratégie.

02:57

C'est vraiment un volant que vous voulez?

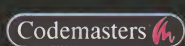
- Pour la première fois, les voitures se salissent progressivement
- Gestion apparente des impacts sur chaque véhicule
- Etapes "Super-Spéciales" pour des face-à-face acharnés • Ecole de pilotage de Colin McRae
- Graphismes, jouabilité et maniabilité inégalés jusqu'ici. C'est une pure Simulation

COLIN McRAE™

RALLY

www.colinmcrae.com

PLAYER ONE	CONSOLES +	CD CONSOLES	PC TEAM
92%	90%	★★★★★★ HIT	93%



La version PlayStation est compatible avec la manette DUAL SHOCK

Licence exclusive du champion du monde de rallyes COLIN McRAE

■ ÉDITEUR
Grolier.
■ LANGUE
Française.
■ PRIX
Moins de 350 F.
11
Shoot'em up.

V 2000

Beaucoup de *shoot* pan-pan sur de grosses bébêtes porteuses d'un mégavirus infréquentable et un soupçon de stratégie vous attendent dans *V 2000*. Dirigez un véhicule modifiable (*hovercraft* ou vaisseau volant et amphibie), annihilez les pas beaux tout en gardant un œil sur la population victime des vilains. Histoire de dire qu'ils servent à autre chose qu'à être protégés, vous pouvez les téléporter à bord de votre véhicule et les recracher près d'usines qui produiront alors armes et bonus divers lesquels vous aideront à combattre la menace macrobactériologique, s'additionnant à ceux que vous pourrez glaner sur le terrain. Vous pourrez parcourir les différents niveaux du jeu dans des ordres différents, avec la possibilité de retourner dans ceux déjà visités afin de débusquer bonus cachés ou niveaux secrets. Les graphismes et animations du jeu sont réussis, surtout avec une accélération 3D matérielle, et le jeu pourrait être sympathique s'il n'était gâché par une gestion de caméra insupportable, pointée vers le nord, vous empêchant de vraiment voir ce qui se trouve devant votre vaisseau lorsque celui-ci prend une autre direction ; sans parler de la gêne occasionnée pour la visée ou lorsque des obstacles se trouvent entre vous et la caméra. Comme quoi un petit rien peut tout foutre en l'air. **D.C.**

Chevaliers et Camelots

■ ÉDITEUR
Ubi Soft.
■ LANGUE
Française.
■ PRIX
Moins de 350 F.
10
Stratégie.

Pffff. Ils le vendent en *bundle* avec du Valium, ce jeu ? Non ? Ben, ils devraient. Notez que le principe de *Chevaliers et Camelots* n'est pas inintéressant : construction d'un village médiéval, avec des tonnes de métiers différents, de nombreux bâtiments, et quelques combattants de-ci, de-là, histoire d'exploser

l'autre pleu-pleu qui s'est installé à côté de chez vous. Rien d'inintéressant, certes, mais rien de transcendant, ni de véritablement original. Et surtout, c'est lent. TRÈS lent. Une option d'accélération temporelle aurait été plus qu'utile. Il est vrai qu'au début, voir les p'tits bonshommes s'activer, moissonner, construire, etc., c'est sympa, d'autant que les animations sont mignonnes et nombreuses, malgré le rendu qui manque un peu de finesse. Mais passer 70 % du temps à attendre que les serfs et les bâtisseurs veuillent bien se bouger le fion et se dépêcher de construire les innombrables bâtiments, ça endort. Surtout que ces blaireaux ne sont pas des flèches. À croire qu'ils ont du yaourt dans la tête. Bref, *Chevaliers et Camelots* n'apporte rien au genre, sinon aux joueurs insomniaques qui n'ont pas de moutons à compter sous la main. **D.C.**

Le Cinquième Élément

Multipass ? Deux claques, oui ! Comment ont-ils osé faire de l'excellent film de Besson cette espèce de... de... truc ? *Le Cinquième Élément* est un jeu d'arcade désespérant, mal réglé tant au niveau des caméras que pour les commandes (entre le moment où vous lancez une action et celui où ça réagit, vous avez presque le temps de prendre une douche), pas franchement beau, pas varié, qui utilise mal le moteur du sympathique *Nightmare Creatures*. Kalisto a, paraît-il, modifié le moteur original. Ils n'auraient pas dû. Ou alors, bien. L'architecture des niveaux est pitoyable, et le jeu répétitif, malgré la possibilité de diriger Korben Dallas (Bruce Willis) ou Leeloo (Machine, là, je sais plus son nom). L'atmosphère délirante du film est partie dans une autre dimension. Seule chose vraiment digne d'intérêt dans ce jeu (à part, d'après Cracker, les déhanchements de la Leeloo virtuelle) : les séquences cinématiques liant les niveaux. Là, chapeau. C'est vachement beau : on dirait des extraits du film. Ah ben tiens, ce sont des extraits du film. Ça explique. Vous me rappelez le prix du jeu ? À peu près celui de deux exemplaires DVD du film...

D.C.

■ ÉDITEUR
Ubi Soft.
■ LANGUE
Française.
■ PRIX
Moins de 350 F.
05
Action.

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

http://www.monacoracing.com

Deja **Disponible** sur PC CD-Rom. Bientôt sur PlayStation et Nintendo 64

BRIDGESTONE

Castrol

TAG HEUER

http://www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE)

3615 Ubi Soft (1,29/mn)

Ubi Soft

Attention, chef-d'œuvre ! Votre mission, si vous l'acceptez, est de devenir un agent de la C.I.A., et de dissoudre un complot d'envergure internationale. Avec un réalisme poussé, Spycraft *vous demandera une grande polyvalence : outre les séquences de dialogue en vidéo (bien réalisées et jouées) et les énigmes classiques du jeu d'aventure, vous devrez effectuer nombre d'actions du quotidien du parfait agent secret : recoupements informatiques, espionnage satellite, reconstitutions virtuelles, combats au pistolet, etc.* Spycraft *n'est pas à recommander aux âmes sensibles tant l'inavouable du renseignement international explose à la face du joueur. Le réalisme du jeu est dû à la participation active de William Cosby, ancien président de la C.I.A., et de Oleg Kalugin , ex-général en chef du K.G.B. Rien que ça. Les deux individus jouent d'ailleurs leur propre rôle dans le jeu. Si vous avez suffisamment de courage pour plonger dans les bas-fonds de l'espionnage mondial,* Spycraft *va vous en faire voir de toutes les couleurs.*

Spycraft : le grand jeu

- Éditeur : **UBI Soft.**
- Prix : **Moins de 100 F.**

Aujourd'hui encore, POD est la grande référence de la course d'arcade futuriste sur PC. La jouabilité est exemplaire, les circuits et véhicules très nombreux, les graphismes et animations fort soignés. La version Gold, incluant les circuits et véhicules auparavant uniquement disponibles en téléchargement sur Internet, est désormais disponible à tout petit prix, et devient indiscutablement un must de toute logithèque PC. De plus, le jeu gère tous les accélérateurs 3D et les périphériques à retour de force.

POD Gold

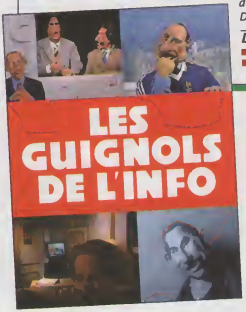
- Éditeur : **UBI Soft.**
- Prix : **Moins de 100 F.**

Le plus déjanté des jeux de stratégie en temps réel est disponible à petit prix, dans une version incluant le patch *3Dfx (mais pas franchement optimisé) et l'extension* Deeper Dungeons. *Devenez un monstre, propriétaire d'un donjon souterrain, et construisez votre monde au mieux afin d'attirer les créatures infréquentables qui le défendront, et vous permettront de faire face aux aventuriers venant vous dépouiller. Dans ce jeu, un seul mot d'ordre : soyez méchamment vicieux !*

Dungeon Keeper Gold

- Éditeur : **Electronic Arts.**
- Prix : **Moins de 130 F.**

Les fans des marionnettes officiant sur Canal+ à l'heure du sacro-saint Vingt heures, vont pouvoir retrouver réunis les trois CD-ROM qui leur sont dédiés. Au programme, des séquences vidéo, bien sûr, mais surtout nombre de jeux variés reprenant les grands moments des émissions. Devenez P.P.-D. et tentez d'être le meilleur des journalistes en latex en trouvant les plus grands scoops en fouillant un peu partout, histoire de mettre de gros scandales à la une, faire péter le Dimat, et faire virer vos adversaires.



Les Guignols de l'info : la totale

- Éditeur : **Infogrames.**
- Prix : **Moins de 200 F.**

Jetfighter III Deluxe est à mi-chemin entre la simulation de vol et le jeu d'arcade. Les pilotes virtuels éprouvés bouderont certainement ce jeu, qui saura en revanche séduire tous les autres. La prise en main est très aisée et les campagnes très nombreuses. Le jeu est à déconseiller à ceux qui ne possèdent pas de carte accélératrice 3D. Les heureux possesseurs d'une carte à base de chip 3Dfx pourront apprécier un jeu assez beau, très fluide dès le Pentium 90, offrant une bonne impression de vitesse.

Jetfighter III Deluxe

- Éditeur : **UBI Soft.**
- Prix : **Moins de 100 F.**

Lancez-vous dans la plus délirante des aventures, dans un univers médiéval peuplé de créatures monstrueuses, incarnez l'un des quatre aventuriers du royaume et partez à la conquête des fabuleux trésors gardés par le terrible dragon et ses infâmes serviteurs.

GET MEDIEVAL

- 4 personnages différents, reconnus autant pour leur vaillance que pour leur sens de l'humour
- 40 niveaux de jeu débordant d'action
- Des monstres par dizaines, des trésors des pouvoirs magiques
- Mode multijoueurs : jusqu'à 4 joueurs sur la même machine, sur internet ou en réseau
- Un générateur aléatoire de donjons et un éditeur de niveaux pour une durée de vie infinie

IL EST BON DE JOUER PARFOIS!

© 1998 Microids. © 1998 Monolith Productions, Inc. & Rebel Entertainment Co. All rights reserved.

Shaaaaaaaawing !!!

32 POSITIONS. Si vous croyez encore que le *Kama Sutra* est un livre cochon, sa version multimédia va enfin vous faire découvrir ce que sont vraiment les textes sacrés du moine Vatsyayana, et démystifier les Aphorismes sur l'Amour, traduction littérale de *Kama Sutra*. Le CD-ROM d'Index + reprend en effet l'ensemble du célèbre livre, qui aujourd'hui peut paraître par bien des points dépassé : rapports hommes/femmes, petit guide de la femme parfaite (soumise, etc.). Sans parler des pratiques sexuelles, qui, rappelons-le, n'est pas le thème principal du *Kama Sutra*. Que les polissons se rassurent, le sexe est tout de même bien représenté, notamment par une bande dessinée du célèbre Italien Milo Manara, maître de la BD érotique, qui signe pour le CD-ROM une histoire originale, ayant évidemment le Kama Sutra pour thème. L'histoire est hélas peu évoluée, la bande son pauvre, voire pitoyable, surtout en ce qui concerne les dialogues, mais le trait de Manara reste toujours appréciable. Quel cochon, celui-là.
D.C.

KAMA SUTRA
» Index +
» moins de 300 F.

Le Ring

DÉLIRE INTELLO. Le Ring de Wagner se compose de quatre opéras représentés pour la première fois en 1875 à Bayreuth. C'est une œuvre fleuve, difficile et obscure. La Tétralogie est inspirée de la chanson des Nibelungen, poème épique du XIIIe siècle qui mélange les mythes germaniques et scandinaves. Traîtrise, vengeance et cupidité y affrontent amour, courage et noblesse mais le destin inéluctable empêche toujours le bonheur de s'épanouir. Wagner s'en sert pour développer ses thèmes personnels comme la renaissance de la volonté apte à diriger le monde et l'exprime par la lutte des voix contre l'orchestre, quittant ainsi la tonalité fonctionnelle. Cryo adapte aujourd'hui le Ring sur PC avec la plume du dessinateur Druillet. L'œuvre est transposée dans un futur antico-baroque, prétexte à de belles planches de BD qui auraient pu correspondre à l'ambiance du Ring. Mais une réalisation catastrophique avec d'interminables plans fixes complètement décousus les uns par rapport aux autres et des monologues qui s'éternisent sur image fixe rendent le tout soporifique. La transposition verbale et la narration flirtent même avec le grotesque absolu. On dirait des voix *off* de dessin animé japonais, c'est dire. Quant au "jeu", il se résume à des puzzles de logique sans grand intérêt.
S.K.

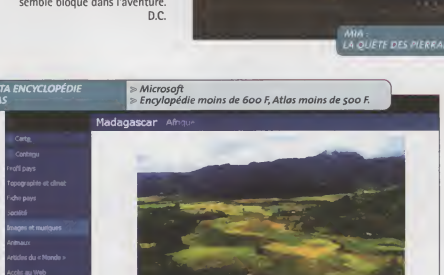
LE RING
» Cryo
» moins de 400 F.

Plus fort que Mickey

SOURIEZ, LES ENFANTS. Pédagogiquement axé sur la langue française (avec neuf activités basées sur la reconnaissance de mots, l'orthographe, la phonétique, la grammaire et le vocabulaire), *Mia : la quête des pierralines* est avant tout un vrai jeu d'aventure pour les 5-9 ans (quatre niveaux de difficulté sont proposés), remarquablement réalisé en images de synthèse aux animations correctes et aux décors très travaillés. L'histoire est bien ficelée, amenant l'enfant à aider la petite souris Mia à trouver les remèdes qui soigneront sa mamie malade. Le scénario offre tout ce que le jeune joueur peut attendre d'un vrai dessin animé : suspense avec des méchants haïssables dès la première seconde, émotion débordante de moralité, et humour infantile constant, avec des personnages secondaires burlesques. La manipulation est intuitive, la souris se déplaçant naturellement en direction du curseur. Une aide automatique s'active dès que l'enfant semble bloqué dans l'aventure.
D.C.

MIA : LA QUÊTE DES PIERRALINES
> *UBI Soft*
> *moins de 250 F.*

ENCARTA ENCYCLOPÉDIE ET ATLAS
> *Microsoft*
> *Encyclopédie moins de 600 F, Atlas moins de 500 F.*



Encarta et Atlas 99

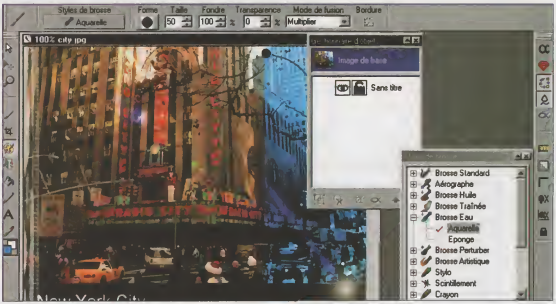
LES TEMPS CHANGENT. L'encyclopédie a subi un "relookage" important. L'interface très sobre offre des outils de recherche performants. De petits gadgets technologiques font également leur apparition à l'image de sites présentés en *omniview*. Le contenu prend plus en compte la culture européenne et la pertinence des articles n'est pas à mettre en doute. Une évidente neutralité est affichée pour tous les thèmes litigieux, comme l'histoire, trop peut-être. Le plus grand reproche reste le manque de profondeur des articles. On apprend souvent peu de choses et moins que dans une encyclopédie papier un peu conséquente. Encarta est un bon outil de référence basique surtout pour les adolescents. L'Atlas est en tout point remarquable avec une recherche très bien maîtrisée. Vous démarrez sur une mappemonde et vous zoomez à volonté. Une fois que l'endroit recherché apparaît, un clic droit et tous les articles relatés s'affichent. Les informations sur les contrées les plus reculées du globe sont impressionnantes et les cartes très détaillées. Le moindre petit bled y figure. Dans le registre des gadgets, vous pouvez survoler la planète entière en relief et en 3D en choisissant votre angle de vue, c'est distrayant. Comme cerise sur le gâteau, de nombreux lieux sont associés à des articles de fond parus dans le quotidien *Le Monde*.
S.K.

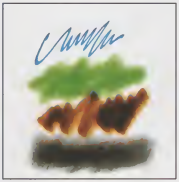
Challenger pour Photoshop

Par Stéphane Belin

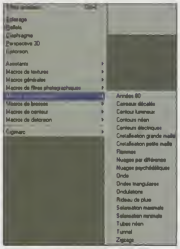
On pourrait légitimement penser, en découvrant la boîte de *Picture Publisher 8*, qu'il se place sur le créneau, déjà passablement encombré, des logiciels de retouche photo grand public et sans histoire. Ce serait une terrible erreur. Car il fait progresser de manière spectaculaire la qualité des outils que pourront désormais s'offrir les amateurs passionnés. Et si dire que *Picture Publisher 8* est l'équivalent de *Photoshop* serait exagéré, on peut néanmoins affirmer qu'il n'a pas à rougir face à son illustre concurrent. Nous pressentions déjà, au travers d'autres logiciels comme l'excellent *Photo Impact 4*, ou *Vue d'Esprit 2* dans le domaine de la 3D, que les logiciels professionnels auraient de plus en plus de mal à faire face à une cette nouvelle concurrence bon marché. Et *Picture Publisher 8* va lui aussi très loin. La plupart des logiciels de graphisme 2D proposés à moins de 1 000 francs pèchent soit par leur interface approximative, soit par des possibilités limitées, en particulier dans le domaine du montage sophistiqué. Le logiciel de *Micrografx* parvient, au contraire, à combiner à merveille une interface accessible et classique avec des possibilités très étendues. En fait, en essayant fourbement de le comparer point par point à *Photoshop*, on a bien du mal à lui trouver de réelles lacunes. Et on est même contraint d'admettre qu'il propose certains outils que l'on aimerait trouver dans le programme d'*Adobe*. Au chargement de *Picture Publisher*, on se retrouve devant un environnement assez classique. À gauche, une palette d'outils permet l'accès aux principales fonctions, tandis que d'autres palettes flottantes regroupent les options, les brosses, les objets (l'équivalent des calques de *Photoshop*) etc. C'est donc avec plaisir que l'on trouve une interface claire et fonctionnelle, évitant les innovations hasardeuses pour se concentrer uniquement sur l'efficacité. Un utilisateur débutant n'éprouvera que peu de difficultés à trouver ses marques, même si l'interface de *Photoshop* demeure inégalée. En ce qui concerne les possibilités de *Picture Publisher*, on ne peut que rester admiratif. *Micrografx* bouscule sans vergogne les conventions et n'hésite pas à inclure tout ce qui a fait la renommée de *Photoshop* dans un logiciel vendu à moins de 900 francs ! Ainsi, il est tout à fait possible de créer des montages très sophistiqués, en combinant autant d'objets *bitmap* que l'on souhaite. Ces objets pourront être groupés, associés, enrichis d'effets spéciaux, sans qu'à aucun moment *Picture Publisher 8* ne semble atteindre ses limites. D'innombrables effets paramétrables sont disponibles, comme les ombres portées automatiques, que *Photoshop* ne propose que depuis sa dernière version. Une bibliothèque d'assistants très performante facilite la création graphique pure, et le logiciel reconnaît tous les filtres compatibles *Photoshop*. Mais *Picture Publisher* donne aussi accès au texte, à l'édition de tracés vectoriels, aux dégradés, aux textures, et se paye le luxe d'inclure des effets naturels de dessin traditionnel que l'on attend toujours sur *Photoshop* ! Très orienté vers Internet, *Picture Publisher* propose également des outils très utiles de préparation d'images pour le Web, de création de GIF animés et de gestion de palettes. Rien ne semble avoir été oublié dans ce surprenant *challenger*, alors que l'on pensait que *Photo Impact 4* conserverait longtemps le titre du meilleur rapport qualité/prix. Que les possesseurs de

L'écart de performances entre les logiciels graphiques grand public et les outils professionnels s'amenuise très rapidement. Picture Publisher 8 *confirme cette tendance en proposant pratiquement l'essentiel de* Photoshop *pour un prix presque sept fois moindre !*



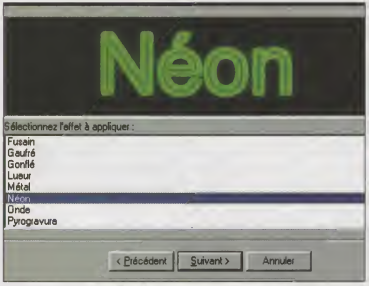


● On peut gribouiller aussi...



● Picture Publisher ne manque pas de filtres !

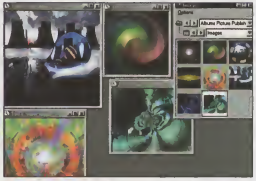
● Le mode de correction visuel rappelle une certaine fenêtre de Photoshop, et c'est tant mieux.



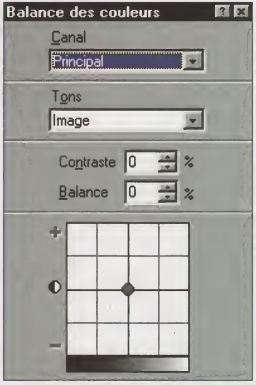
● Un des nombreux assistants. Ici, pour créer un texte au néon.

Photoshop se rassurent toutefois. Leur cher outil reste incontournable (mais à presque 7 000 francs, c'est la moindre des choses). *Picture Publisher* n'est en effet pas exempt de reproches. La gestion des objets ne permet pas de créer un objet vide pour peindre sur un calque séparé. *Photoshop* reste également très supérieur en matière de texte et de correction de couleurs. La gestion du zoom est également assez mal pensée, même si la fenêtre « Quick zoom », assez semblable au navigateur de *Photoshop*, rattrape bien les choses. L'édition des tracés est aussi assez énervante. Enfin, le programme, même s'il est très stable, comprend quelques *bugs* étranges et s'avère sensiblement plus lent que le produit d'*Adobe*. Mais ce ne sont là que de petits reproches bien excusables pour un logiciel de ce prix. Ils ne doivent en aucun cas vous faire douter du bien-fondé de l'acquisition de ce formidable outil. ■

Le seul outil de retouche, à moins de 1 000 F, proche de la qualité professionnelle.



● Le gentil module Picture Manager viendra vous aider à cataloguer vos images.



● La correction des couleurs est accessible mais pas toujours précise.

Et les autres...

Photo Impact 4 (environ 1 300 F) est une excellente alternative à *Picture Publisher*. Les deux logiciels sont assez semblables. Le programme de *Ulead* se détache pour la création graphique, avec une très bonne gestion des effets. Mais pour les montages et la gestion de la quadrichromie, on préférera *Picture Publisher*.

L'avis de Cracker 18

Picture Publisher 8 est un logiciel à conseiller sans modération à tous ceux d'entre vous qui veulent effectuer des travaux graphiques de qualité sans avoir à dépenser des sommes indécentes. Son interface pèche parfois un peu mais il propose des possibilités jusqu'ici réservées à des logiciels beaucoup plus chers. Une chose est sûre, quand on voit Paint Shop Pro 5 vendu au même prix, on se fait beaucoup de souci pour l'avenir de son éditeur...

L'avis de Jean-Philippe

Picture Publisher 8 est vraiment un produit très complet. Rapide à l'exécution, et disposant d'effets de très bonne qualité, il sait presque tout faire. Par contre, l'interface manque de clarté et l'on se perd vite dans des paramètres compliqués, même pour des actions simples. Heureusement pour les utilisateurs débutants, pas moins de quinze assistants sont disponibles pour mener à bien leur projet. J'aiderai d'avoir inclu un éditeur de GIF animés plans à tous ceux qui veulent développer des sites internet attractifs.

LE MIDI À PORTÉE DE MAIN

Par Thierry Demougin

L'ÉDITEUR anglais Keyfax possède de sérieuses références dans l'univers de la séquence MIDI et du *sample* audio. Dans un catalogue composé d'une quinzaine de titres, on lui doit par exemple le fameux coffret d'échantillons du batteur Bill Bruford (King Krimson, Yes), une superbe collection de boucles rythmiques. Suivant le rythme, la division Hardware propose aujourd'hui un intriguant petit boîtier noir (22 x 11 x 5 cm) capable de générer des messages MIDI.

Le *Phat Boy* est donc un contrôleur MIDI temps réel qui transforme synthétiseurs et expanseurs en instruments au jeu et au contrôle intuitif. Afin de tirer parti de cette Beat Box numérique, un commutateur permet de choisir le format MIDI que vous voulez affecter. Trois positions sont proposées. Le mode 1 commute l'appareil avec les formats Roland GS et Yamaha XG. Le mode 2 transforme l'appareil au format des cartes Sound Blaster AWE. Quant au troisième, il pourra être configuré en adéquation avec un séquenceur afin de se créer un *patch* MIDI externe à sa convenance. Vous pourrez par exemple dans ce mode piloter le logiciel *ReBirth*. (Ndlr : l'émulateur des machines mythiques de Roland, petit scarabée...)

La philosophie du *Phat Boy* réside dans sa façon d'utiliser manuellement et simplement des messages MIDI aussi complexes que les contrôleurs NRPN (numéros de paramètres non référencés), très utiles dans la synthèse sonore électronique. Là où l'on passait des heures à programmer des événements MIDI dans un des éditeurs du séquenceur, il suffit maintenant de bouger quelques boutons pour entendre le résultat immédiatement. Vous pourrez ainsi accéder, grâce à 14 boutons rotatifs, aux contrôles de paramètres aussi divers que : la sélection du canal MIDI, le volume, le panoramique, l'envoi d'effets de type *reverb* et chorus, la création de vibratos accessible par 3 boutons (Rate ou vitesse, Depth ou profondeur, Delay), la gestion des points formant l'enveloppe d'un son (Attack, Decay, Sustain et Release). L'action sur les paramètres de Filter Cutoff (fréquence de coupure) et de Resonnance autorisent la création de sonorités acides. À noter, la présence d'une disquette de MIDI-files issues de la collection de l'éditeur anglais. ■

- Contrôleur MIDI temps réel.
- Éditeur Keyfax.
- Prix : Environ 1600 F.
- Contrôle nécessaire : Séquenceur MIDI capable de charger des séquences au standard MIDIfiles (SMF), générateur sonore (format GS, XG, AWE...).

Afin de faire swinguer vos séquences MIDI les plus molles, rien de tel que de brancher un bon vieux boîtier Phat Boy puis de tripatouiller frénétiquement ses boutons et autres potentiomètres. Le véritable Live MIDI sur un bête PC est enfin arrivé !

LES INSTRUMENTS COMPATIBLES AVEC LE PHAT BOY :

- ***Les modules de sons de la série Sound Canvas (SC55, SC88), la carte son SC1, la GrooveBox MC-303, l'arrangeur PMA5, le clavier XPro... (norme Roland GS).***
- ***Les modules de sons de la série MU (MU10, MU90R), le synthétiseur CS1X, la carte Wavetable DB50XG, l'arrangeur QY70... (norme Yamaha XG).***
- ***Les cartes Sound Blaster AWE (norme Creative Labs).***
- ***Les claviers de la série N (N5, N55R, N364...) (norme Korg).***
- ***Le logiciel ReBirth (norme Steinberg).***

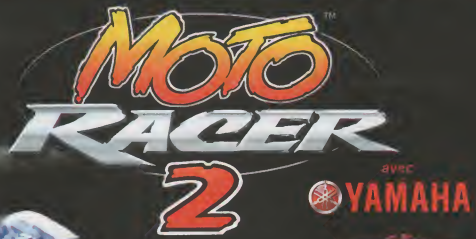
17 L'avis de Thierry

Le Phat Boy est vraiment le périphérique complémentaire à posséder dans son home studio. La panoplie d'effets qui il affecte permet de modifier à volonté ses séquences et de s'éclater comme un vrai DJ. C'est l'outil idéal pour retrouver des sensations de mix temps réel, telles que celles que l'on connaît avec des machines comme la GrooveBox de Roland. Et cela, même si l'on ne possède qu'un simple séquenceur et une carte son.

Essorez la poignée !

MOTO RACER 2™

avec YAMAHA



Inventez les circuits et lessivez vos adversaires !

Modes arcade et simulation de course

Conditions hyperréalistes :

courses sous la pluie, la neige, de nuit...

Éditeur de circuits 3D :

les sauts les plus fous et les virages les plus serrés

Mode multijoueurs

Motos de vitesse et motos de cross

Captures d'écran PC et PlayStation

"PlayStation" marques déposées sont à propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
Yamaha et le logo Yamaha sont des marques enregistrées de Yamaha Motor Co., Ltd. Japan. L'utilisation abonnée de ces marques est interdite.
Deadline Software International, Moto Racer et le logo Deadline Software International sont des marques déposées de Deadline Software International © 1998 Deadline Software International

ENFIN DES COURSES À LA HAUTEUR DE VOTRE TALENT.

Sur le CD-ROM
La démo de *Music Maker v2000* est sur le CD-ROM n° 1, dans « CREATION\V2000\ », lancez « V2000.EXE ».

Music Maker AU TOP DE SA FORME

Par Thierry Demougin

Tout beau, tout chaud, voici venu pour cette fin d'année des contrées teutonnes, la nouvelle version de Music Maker. *L'éditeur Magix titille désormais la crème des éditeurs de création multimédia audionumérique. Fonctionnalités supplémentaires et refonte graphique...*

DEPUIS janvier 1995, date où l'éditeur allemand débarque sur le marché avec son *Music Maker* version 1, l'univers prolifique du *tracker* ne cesse de se développer. Issu de l'Amiga puis adapté au PC, ce principe de composition musicale s'appuie désormais sur le format de fichier audio WAV. Construit autour du montage audio en multipiste, *Music Maker* peut aussi bien lire des fichiers audio que des fichiers images (BMP), des fichiers vidéos (AVI) et des fichiers MIDI.

Montage audio et aussi vidéo

Depuis 1995, Magix nous a servi quatre moutures de son logiciel, qui après sa version 3 passe directement à l'appellation 2000 (la fin de siècle serait-elle proche?). De plus, courant 1998, Magix s'est essayé aux logiciels de création musicale temps réel, avec la version *Live Act*, qui permet de mixer des échantillons audio en temps réel. En parfaite adéquation avec l'évolution musicale, *Music Maker* s'est vite vu adjoindre une bibliothèque sonore constituée d'une douzaine de CD-ROM contenant des fichiers audio. Regroupés par genres, vous trouverez dans cette collection *Soundpool* des volumes consacrés à des styles disparates : Hip Hop, Drum & Bass/Big Beat, Techno, Acid Jazz/Funk, Ambient/Trip Hop, Crossover/Industrial... Notons que dans cette nouvelle version, vous trouverez sur un CD-ROM séparé un panel de 1 200 *samples* issus de cette collection. Bon début... Pour l'occasion, l'interface graphique a été totalement remaniée. Néanmoins, pour ne pas trop perturber les utilisateurs des anciennes versions, l'éditeur conserve son cher concept de fonctionnement, avec d'une part la piste d'arrangement au centre et les autres médias (images et animations), situés à gauche dans une liste.

● **L'interface principale.**

Une panoplie d'effets étendue

Les nouvelles fonctionnalités de cette version sont nombreuses. *Music Maker* permet désormais d'enregistrer ses propres échantillons sans sortir de l'interface, par une télécommande virtuelle autorisant la création de fichiers WAV à votre convenance. De plus, son orientation multimédia améliorte le montage de *clips* vidéo grâce aux nombreux formats acceptés : audio, vidéo, image...
Dans cette nouvelle version, l'accent est également mis sur la gestion des effets, avec de nombreuses actions disponibles. Outre les classiques effets de volume, de distorsion ou de réverbération, cette version v2000 apporte plus de finesse au niveau du mixage. Vous pourrez maintenant normaliser vos échantillons, en apportant du *punch* au volume. Les « Time Stretcher » permettent de s'adapter au *tempo* de la séquence et les « Pitch Shifter » améliorent l'harmonie du morceau. N'oublions pas également les actions de « Crossfades » (pour des arrivées sonores progressives) tout comme l'envoi de filtres genre passe-bas (ne laissant passer que les graves) ou passe-haut (ne laissant passer que les hautes fréquences). ■

17 L'avis de Thierry

De plus en plus puissant, Music Maker s'affirme aujourd'hui comme l'une des applications incontournables en matière de création musicale et de montage de fichiers numériques. En un seul logiciel, et pour quelques 1 000 francs, vous pouvez créer des propres clip, sur un CD, et maintenant devenir réalisateur à la hauteur du nouveau Music Maker v2000 !

Cette créature vivante est vraiment unique.
Elle bénéficie du patrimoine génétique de ses parents.
Elle va grandir, s'épanouir et aura à son tour des enfants.
Mais pour l'instant, elle a constamment besoin d'amour et d'attention.

Cette créature vivante est vraiment unique.
Elle bénéficie du patrimoine génétique de ses parents.
Elle va grandir, s'épanouir et aura à son tour des enfants.
Mais pour l'instant, elle a constamment besoin d'amour et d'attention.

Le logiciel de vie artificielle le plus abouti.

creatures 2™

Ils vous feront rire.
Ils vous feront pleurer.
Ils vous feront penser.

Pour plus de renseignements : 08 36 68 18 11

MINDSCAPE® ENTERTAINMENT

CYBERLIFE

www.creatures2.com

CyberLife® est une marque déposée de CyberLife Technology Ltd. Creatures™ est une marque de CyberLife Technology Ltd. Creatures 2™ est une marque de CyberLife Technology Ltd. Toutes les images et logos sont des marques de CyberLife Technology Ltd. ©1998 CyberLife Technology Ltd, tous droits réservés. ©1998 Mindscape, Inc. Mindscape est une marque déposée et le logo Mindscape est une marque de Mindscape, Inc. Tous droits réservés.

Attention logos fous!

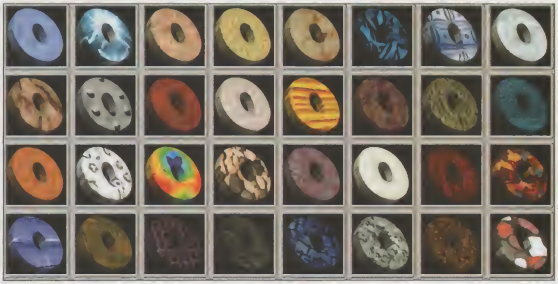
Par Stéphane Belin

La nouvelle version de Cool 3D apporte beaucoup de nouveautés, tout en restant fidèle aux objectifs de son prédécesseur. On retrouve donc un excellent compromis entre efficacité et simplicité dans cet étonnant petit outil de création de logos animés.

DIFFICILE, quand on souhaite créer des logos animés en 3D, d'oser franchir le pas vers l'acquisition d'un logiciel de rendu et d'animation 3D. Ceux-ci, souvent trop chers, et réclamant une période d'apprentissage contraignante, ne correspondent pas à l'attente de la plupart des utilisateurs occasionnels. C'est pourquoi on apprécie des logiciels comme *Cool 3D 2*, dont la simplicité et la productivité comblent un vide en matière d'infographie.

La solution la plus rapide pour les logos animés

Imaginez-vous, en effet, qu'il ne faudra que quelques dizaines de minutes à un graphiste débutant, et encore moins à un habitué de la 3D, pour réaliser un logo animé tout à fait convaincant. Car c'est la principale et la seule fonction envisageable pour *Cool 3D*; mettre en scène du texte et des objets très simples dans un environnement 3D et les animer pour créer ce que les professionnels appellent fièrement des *Flying Logos*. Pour cela, vous créez votre texte, en utilisant des polices True Type, qui sera extrudé de manière à lui donner du volume. Vous le placez, ajoutez quelques-uns des objets fournis, appliquez des textures et un modèle d'éclairage, et éventuellement animez le tout. L'intérêt de cette version, par rapport à la précédente, est qu'elle offre beaucoup plus de possibilités à ceux qui ne souhaitent pas se contenter de ce qui leur est fourni. Ainsi, il est possible de créer des animations par ajout d'images clés, et non plus de s'en remettre aux seules trajectoires d'animations prédéfinies.



● **Quelques-unes des excellentes textures fournies.**

Beaucoup plus qu'un gadget

Vous pourrez également placer plusieurs textures différentes, en fonction des diverses faces des objets, une possibilité qui faisait cruellement défaut à la précédente version. La gestion des surfaces est plus poussée car on peut définir le positionnement ou l'échelle de manière précise. Des effets spéciaux font également leur apparition, certains 3D, comme l'explosion d'un texte, d'autres appliqués après le rendu, comme le feu. Toutefois, c'est certainement dans ce domaine que *Cool 3D* a encore le plus de marge de progression. J'ai également apprécié la qualité des textures et des objets fournis, ainsi que les modes d'extrusion de texte. *Cool 3D 2* représente donc le meilleur choix pour tous ceux qui désirent réaliser de petites animations 3D, surtout pour le multimédia et Internet, mais qui ne souhaitent pas consacrer beaucoup d'argent ou de temps au sujet. On regrettera tout de même la faible taille des textures, qui interdit la création d'images de taille respectable, ainsi que le fait que l'on ne puisse pas appliquer certains effets, comme le feu, à un objet en particulier. ■

● **Des résultats probants en quelques minutes.**

16 L'avis de Cracker

Étant donné le prix très raisonnable de Cool 3D 2, il rendra d'excellents services aux créateurs de logos animés occasionnels. Sans être un super héros, il est loin d'être un gadget et pourra sans rougir trouver sa place dans la logithèque d'un graphiste Internet. Encore une très bonne production de Ulead Systems qui n'hésite pas à offrir aux graphistes amateurs des outils efficaces. Ils ne semblent pas confondre, comme certains, simple avec limité...

JEU-CONCOURS MICROSOFT-GENERATION4

Avec la gamme Microsoft® SideWinder®
Entrez dans la nouvelle dimension du jeu !!

3ème Prix

Le joystick qui vous fera vibrer.

1er Prix

Mettez votre ceinture et découvrez les sensations du pilotage !

4ème Prix

Entrez dans une nouvelle dimension de jeu avec le Sidewinder® Freestyle Pro et la technologie de détection des mouvements.

5ème Prix

Le joystick ergonomique, digital et programmable.

2ème Prix

Un système audio haut de gamme sur votre PC.

6ème Prix

La victoire absolue, le contrôle total.

7ème Prix

Qualité, contrôle et confort de jeu.

Coupon-réponse

Oui, je souhaite participer au grand tirage au sort
Bulletin de participation à renvoyer à :Pressimage / Jeu-concours Microsoft-PC FUN - 5/7 rue Raspail 93108 Montreuil Cedex.
Renvoyer le bulletin avant le 01/12/98 (le cachet de la poste faisant foi)
Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :
Pays :

Règlement :
Jeu gratuit sans aucune obligation d'achat.Remboursement des frais d'envoi du règlement et de la participation au tarif lent en vigueur, sur simple demande à l'adresse du jeu. Le règlement du jeu est déposé chez Maître Vénézia à Neuilly sur Seine.

Photos non contractuelles

Enfin un challenger pour Wacom

Par Stéphane Belin

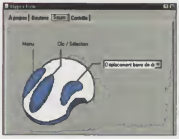
Alors que Wacom sort sa nouvelle gamme de tablettes graphiques, le constructeur Aiptek est le premier à oser venir narguer le champion, avec une petite chose de 20 cm de large. L'HYPER Pen 6000 semble donc la seule solution pour ceux qui n'aiment pas les monopoles.

On pouvait craindre de ce produit qu'il soit plus capricieux que celui d'un grand constructeur. Mais l'installation s'est déroulée sans aucun problème. Il a toutefois été nécessaire d'installer les *drivers* à partir de la disquette, le périphérique ayant été magnifiquement ignoré par Windows 98.

Aiptek n'a pas cherché à innover avec sa tablette, mais n'a pas non plus commis l'erreur de tenter de se démarquer de son concurrent direct. On retrouve donc dans son périphérique tous les éléments qui ont fait la réussite des tablettes graphiques, du point de vue *de sign*, ergonomie et logiciel.

La tablette la moins chère du marché

Pourtant, quelques différences notoires subsistent entre l'HYPER Pen et sa sœur ennemie l'Intuos A6 de Wacom. Si les tablettes sont similaires, l'Aiptek n'offre pas un *design* aussi soigné. Le stylet est également moins joli que celui de l'Intuos, et sa prise en main moins agréable, même si elle demeure très satisfaisante. Les deux boutons sont bien placés et pourront être assignés à un double clic, un clic droit, etc. On regrette tout de même que le stylet réclame une pile pour fonctionner, de même que la souris, ce qui augmente sensiblement leur masse. Quant à la surface de travail, elle tourne à l'avantage de Aiptek, qui arrache presque 3 cm en hauteur à l'Intuos A6. L'HYPER Pen est également livrée avec une drôle de souris, assez grotesque mais, contre toute attente, très agréable à utiliser. Le rat n'utilise ni fil ni roulement, et s'avère par conséquent particulièrement docile. Il comprend trois boutons, dont un qui apporte une astucieuse fonction de *scrolling*, permettant de déplacer l'ascenseur dans les documents dépassant une page. L'intérêt provient aussi du fait qu'il est possible d'interchanger stylet et souris à tout moment. À l'utilisation, l'HYPER Pen fonctionne plutôt bien, même si elle s'avère nettement moins précise que sa collègue de Wacom. Le pointeur semble parfois flotter et on éprouve quelques difficultés à pointer de manière très précise. De même, le clic réclame plus de force et dans les applications graphiques gérant la pression, les 512 niveaux de pression de l'HYPER Pen ont du mal à rivaliser avec les 1 024 de la gamme Wacom. Mais Aiptek a pour lui un énorme atout : le prix. Il faut tout de même multiplier par 2 celui de l'HYPER Pen pour s'offrir l'Intuos A6, livrée sans la moindre souris. Une très bonne tablette donc, à laquelle on pardonne aisément son manque de précision et son ergonomie un peu approximative. Une dernière chose, l'HYPER Pen est livrée avec l'omniprésent *Art Dabbler*. ■



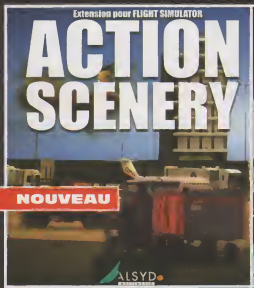
16 L'avis de Cracker

Le choix est simple. Si votre budget vous le permet, optez sans hésitation pour l'Intuos A6. Son prix est justifié par sa précision, bien meilleure, son ergonomie sans faille et le fait que le stylet ne réclame aucune alimentation. Mais si vous êtes prêt à pardonner ces quelques lacunes à l'HYPER Pen 6000, elle vous donnera entièrement satisfaction, grâce à un tarif sans au regard d'un prix défiant toute concurrence.

COLLECTION

SIMULATEURS DE VOL

Extensions pour FLIGHT SIMULATOR*



* à l'exception de FLANEUR, logiciel à part entière.

www.alsyd.com

Pour plus d'information: demandez notre catalogue multimédia !

43, chemin du vieux-chêne 38240 Meylan
tél. 04 76 41 85 05 fax 04 76 41 83 96
e-mail : info@fr.alsyd.com
Belgique : tél. 02/534 45 35 - fax 02/534 45 77
Suisse : tél. 022/980 13 50 - fax 022/980 13 55

Sur le CD-ROM
90 Mo de *demos* compressées sur le CD-ROM n° 2, dans « DEMO\ ».

LES NEWS DE LA DEMO

Knights

Ce groupe français a remporté la slash98, *party* française qui s'est tenue en août, avec Styler 2, une demo plutôt réussie réalisée avec DJGPP et Allegro. Je n'en avais pas parlé à l'époque, donc merci à Klang pour m'avoir signalé mon oubli, mais il faut dire à ma décharge que les productions ont été assez mal diffusées. J'en profite d'ailleurs pour rappeler que si vous organisez une *party* et désirez voir les *demos* rapidement distribuées dans le cadre de cette rubrique, n'hésitez pas à me contacter au plus tôt par *e-mail*: yvonc@lemel.fr. Si vous n'avez pas accès à Internet, vous pouvez toujours les graver sur un CD et les envoyer au magazine qui fera suivre.

Internet

Initiative intéressante et amusante, le site *Deco* est une sorte de parodie de *Paris Match* proposant des articles humoristiques sur la scène française. Vos contributions y sont les bienvenues. Le tout est fort bien fait et généralement très amusant : http ://deco.citeweb.net ou http ://www.error-404.com/deco

Evoke 98

Cette *party* allemande est sans doute la plus courue après la Mekka-symposium. Cette année encore, quelques bonnes productions en sont sorties. Déjà vainqueurs l'année passée, le groupe Kolor remporte haut la main la compétition *demo* avec Metro. Le *design* habituellement chatoyant de Kolor (on reverra leur excellente *demo* Kwissen pour s'en convaincre) est dans la tendance actuelle, c'est-à-dire beaucoup plus sombre. Le premier effet 3D de la *demo* est particulièrement original. En résumé, une *demo* à voir et à conserver. Deuxième avec Iceberg, le groupe Suburban démontre qu'il est au niveau technique requis. Il est d'autant plus dommage qu'ils ne mettent pas leur maîtrise technique au service d'un peu d'originalité, mais c'est là le défaut de beaucoup de groupes. On remarquera quand même la jolie dernière partie avec une belle réflexion. La dernière *demo* assez intéressante est la Baker Selection de Replay qui fait preuve d'un *design* très soigné. À noter la seconde place du Français Kenet de Ribbon en graphisme, alors qu'il s'était jusque-là fait connaître comme un musicien émérite.

Liphilice par Kenet de Ribbon.

Jasmin par Mod de Jscc.

Quast 98

C'était la première fois que j'entendais parler de cette *party* polonaise, et beaucoup de groupes complètement inconnus y ont pris part. Pourtant, parmi les productions, on peut trouver quelques bijoux. Ainsi, la *demo* gagnante, Liquid d'Omnicolor, est vraiment une réussite. Très bien faite, avec un *design* très propre, elle est plaisante à regarder du début à la fin. Pourtant, elle utilise des techniques éprouvées (3D, *flares* à outrance). C'est un beau contre-exemple à la *demo* Suburban de l'Evoke 98. On suivra avec intérêt les futures productions de ce groupe ! L'intro gagnante est d'un très bon niveau technique mais hélas assez laide, les palettes de couleurs criardes ne pouvant que révolter quiconque possède un vague sens esthétique. La seconde intro, *Outsole*, de Fuse, est par contre une vraie réussite. Pas franchement originale, elle allie néanmoins un rythme soutenu avec une synchro irréprochable, ce qui est toujours le garant d'un visuel plaisant, surtout sur les écrans géants d'une *party*. C'est à se demander comment la première place a pu leur échapper ! Enfin, parlons pour une fois de la catégorie 4k, très orientée "code" pur par nature. Le *coder* polonais Mrock, du groupe Hellcore, remporte encore la compétition avec une intro qui comporte même une musique ! (Avec carte Gravis.) Mrock est vraiment LE spécialiste du genre. Il a remporté la plupart des compétitions 4k des *parties* polonaises de ces deux dernières années.

Photo & Vidéo

PROCHAINEMENT

132 PAGES

ENTIÈREMENT DÉDIÉES À LA PHOTO ET À LA VIDÉO NUMÉRIQUE...

Guide pratique
les conseils pour réussir de bonnes photos, pour traiter et mieux exploiter les images.

Guide d'achat
Tous les appareils photo et toutes les caméras numériques du marché, passés au crible.

EN KIOSQUE DÈS LE 4 NOVEMBRE

CONNAISSANCE DE LA MICRO

N°2

DES CENTAINES DE CONSEILS PRATIQUES
DÉTAILLÉS ET REGROUPÉS PAR THÈMES POUR PROFITER PLEINEMENT DE VOTRE PC ET EXPLOITER AU MIEUX VOS LOGICIELS !

30 MINUTES DE TRUCS & ASTUCES
EN VIDÉO SCREENCAM ET UNE SÉLECTION DE 50 SHAREWARES PRATIQUES SUR LE CD-ROM !

A CHACUN SON PC

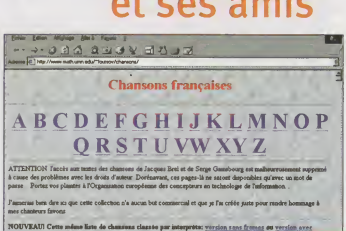
ACTUELLEMENT EN KIOSQUE

gamelog est édité par le Club Européen du Multimédia et quelm

 Par Julien Villeret

Yves Duteil et ses amis

BIEN D'CHEZ NOUS. Après un détour par ce Web, les «*poï-poï, zoï-zoï-zoï-zoï*» et autres «*cha-ba-da-ba-da*» qui émaillent les textes de nos chanteurs bien francophones n'auront plus de secrets pour vous.
En effet, ce site est une véritable mine qui recense les paroles de centaines de chansons, des plus anciennes aux plus récentes. Le tout se présente sous la forme d'une liste alphabétique, indexée par titre de chanson : il suffit de cliquer pour voir alors l'intégralité du texte désiré sur l'écran. Hélas, comme c'est de plus en plus souvent le cas sur le Net, des problèmes de droits commencent à se faire jour. Ainsi, les *fans* de Brel et de Gainsbourg sont d'ores et déjà privés de leurs interprètes préférés. Ils commencent à être «casse-bonbons» les ayants droit ; ça leur coûte quoi de laisser les paroles d'une chanson sur un site. Pffff... M'enfin bon, heureusement que Céline Dion, Didier Barbelivien et Yves Duteil sont toujours là : l'honneur et le plaisir sont saufs !

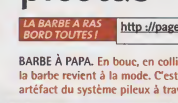


CHANSONS FRANÇAISES http ://www.math.umn.edu/~foursov/chansons/

Picotis, picotas

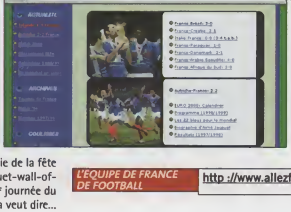
LA BARBE A RAS BORD TOUTES ! http ://pages.pratique.fr/~proussel/

BARBE À PAPA. En bouc, en collier, «de trois jours» ou toute simple, la barbe revient à la mode. C'est l'occasion de se documenter sur cet artéfact du système pileux à travers le musée de la Barbe. Outre une visite virtuelle, ce site propose une exposition temporaire, quelques curiosités comme les femmes à barbe, et même des jeux, dont le célèbre : «Je te tiens, tu me tiens, par la barbichèèèteu. Le premier de nous deux qui rira, aura une tapette.»
Ah, je comprends maintenant pourquoi Dave passe son temps à se marrer... Ouarf, j'adore...



Goooooaaaaaalllll

FROUT FOOT. Et y sont où ? Et y sont où les champions du monde-lalala-la-la ? Bien, ils ramassent un paquet de thunes monstrueux en vendant des voitures et autres hamburgers bien gras. Mais loin de ces préoccupations bassement mercantiles, il existe un site consacré à nos joueurs de foot écervelés préférés. Enfin, site... Mieux vaudrait dire hagiographie. À la sortie, on aurait presque l'impression que Barthez et Barthes ne font plus qu'un, et que Lizarazu mesure 2,12 m ! Nan, je blague. En fait, ce site regorge d'actualités plus ou moins récentes concernant l'équipe. Les derniers résultats y sont, bien sûr, mais aussi quelques archives pas piquées des vers. Tout, tout, tout, vous saurez tout sur eux. Dommage que la délicieuse mascotte Jules ne fasse pas partie de la fête (Ndlr : Avis controversé...). Et pis, y manque quand même le «Mémé-Jacquet-wall-of-fame». Enfin, paraît qu'il y a des gens qui s'intéressent plus à la 8e journée du championnat de D1 : je ne sais même pas ce que cela veut dire...



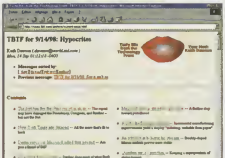
L'ÉQUIPE DE FRANCE DE FOOTBALL http ://www.allezfrance.org/

Fulguropoing Rétrolaser

GOLDORAK http://www.mygale.org/~affgold/

AU CŒUR DU ROBOT. Ahhhh, Goldorak ! Toute ma jeunesse : c'était 'achement bien. Des combats spatiaux dans des soucoupes, un robot magique, des invasions, un vieux ronchon, une bombe sexuelle : bref, c'était la vraie vie pour les nains de jardin morveux que nous étions alors (Ndlr : C'est ça et c'est alors que M. Kleenex apparut !). Mais il est vrai que, rétrospectivement, une question proprement existentielle se pose : « Pourquoi lorsque Actarus passe de la soucoupe à la tête de Goldorak, sur son siège, celui-ci fait deux demi-tours successifs ? C'est une perte de temps inutile et dangereuse lors d'un combat, non ? Quelqu'un a-t-il une explication logique ? » Cette question, un aimable *webmaster* se l'est posée bien avant tout le monde, et rassemble depuis deux ans une petite compilation des explications possibles, accompagnée de moult schémas et croquis. Bon, la vérité vraie n'est pas encore totalement définie, mais on s'approche du but. Si vous souhaitez contribuer, n'hésitez pas à visiter cet endroit simple mais de bon goût.

PanDanLag'



TASTY BITS FROM THE TECHNOLOGY FRONT http://www.tbtf.com

L'INFO AU FRONT. Les nouvelles technologies, c'est un peu comme Dallas : il y a plein de petites histoires dissimulées, pour peu que l'on creuse un peu. Ce site (dites TBTF pour avoir l'air branché) est en quelque sorte le poil à gratter du Net. Il met en lumière toutes les mesquineries juridiques qui se font jour entre les grosses boîtes du secteur, les exploits des hackers, ainsi que les scandales de domination du monde mondial par les world companies de tout poil. L'intérêt, c'est que les articles sont toujours très sérieux et excellemment documentés. À lire sur le Web ou grâce à la mailing-list.

Y a tout Billou là n'dans!

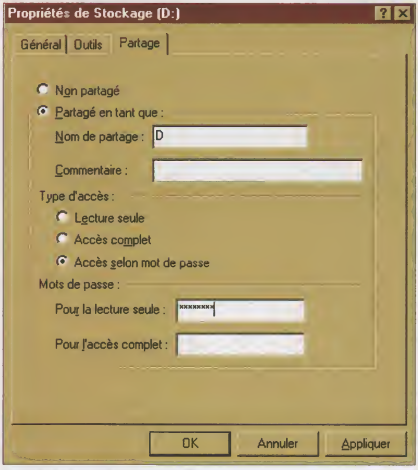
BILL GATES http://www.mygale.org/07/bozozozo/

BILL & BOOM. Non, je ne vous permets pas de penser que l'on s'acharne sur notre pauvre ami Bill. C'est vrai, quoi : lorsque l'on est l'homme le plus riche des États-Unis, il est tout à fait normal qu'en contrepartie on s'expose aux ricanements envieux des dégénérés de notre espèce. Il y en a un qui a tout compris : notre ami Bozo le zozo. Outre son patronyme des plus grotesques, cet homme a mis sur pied un petit site, ma foi, bien sympathique. On y trouve tout plein de choses, comme une galerie de photos de Bill Gates avec ses amis, sa famille, son enfant ainsi que son *Home sweet home*, entièrement domotisé sous NT et qui plante chaque quart d'heure (ce n'est pas un *bug*, c'est seulement une fonction non-documentée pour connaître l'heure). Vous y trouverez aussi un dossier exclusif « spécial entartage », des vannes grotesques pour « geek » boutonneux et quelques liens vers des jeux on et *off-line*. Bref, c'est assez marrant à visiter. Bon, allez, je promets, c'est la dernière fois avant quelques semaines que l'on vous parle de l'ex-P.-D.G. de Micro$oft.

Installer un réseau personnel sous Windows 98

Pour exploiter votre seconde machine, transférer des documents, partager des périphériques ou pour jouer, rien de plus simple que d'installer son réseau local sous Windows 95 ou 98. C'est possible sans dépenser une fortune, sans grandes compétences et sans grande difficulté.

Par Jean-Frédéric Bruzek



La fenêtre de partage d'un disque dur.

VOUS possédez une seconde machine. Que vous soyez contraint de transférer vos données à l'aide de disquettes ou que vous ayez envie de jouer à plusieurs, le réseau personnel se présente comme la solution idéale. Il est facile à monter, efficace et peu onéreux.

Parmi les différents types de réseaux existants, deux sont plus utilisés sur PC. Le "10baseT" plus souvent nommé "RJ45" est le plus employé actuellement. Il réclame peu de matériel : câbles à paires torsadées, contenant en général huit fils (4 paires), et prises RJ45 pour relier vos cartes réseau. Malheureusement, à la base, ce système n'autorise que la connexion de deux postes avec un seul câble. Pour dépasser cette limitation, il vous faut insérer un boîtier appelé "hub" ou "concentrateur" entre les machines. Cette interface permet de connecter plus de deux machines entre elles, voire d'autres "hub" montés en cascade. Ce principe est appelé "réseau en étoiles".

Le second type de réseau est appelé "10base2" ou encore "BNC". Vous aurez besoin, en plus des cartes et des câbles, de "Tés" (en général fournis avec la carte), et de bouchons de terminaison. Mais vous pouvez chaîner 2, 3, 4 PC voire plus. Ce réseau est un des plus simples à mettre en œuvre, tous les systèmes sont montés en ligne, d'où le nom de "réseau en ligne". En général, toutes les cartes disposent de connecteurs RJ45 et BNC. Pour le *bus*, vous avez le choix entre le traditionnel ISA et le plus récent PCI. La vitesse de transfert de la carte varie entre 10 Mo/s et 10/100 Mo/s. Les 10 Mo/s sont moins chères et suffisantes pour un petit réseau. Si votre choix se porte sur l'ISA, vérifiez bien que les cartes soient compatibles "NE2000" et que vous puissiez la configurer manuellement, mode « Plug and Play » ou non. Compte tenu des caprices de Windows, rien ne vaut une bonne configuration manuelle de l'adresse et de l'interruption. Notez cependant que les cartes sur *bus* PCI sont plus faciles à installer car elles sont vraiment *plug and play*.

Séquence installation

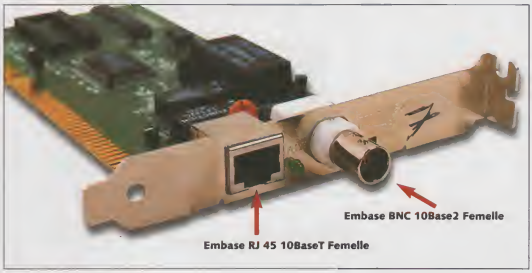
Si vous avez choisi une carte ISA, vérifiez sa configuration. Celle-ci s'effectue, soit par cavaliers, avant son insertion dans l'ordinateur, arrêté et débranché, soit par logiciel avec l'utilitaire fourni, après sa connexion. Assurez-vous donc de la compatibilité "NE2000", si possible, et indiquez l'adresse et l'interruption de votre choix. Attention de ne pas être entré en conflit avec d'autres périphériques déjà installés. En revanche, s'il s'agit d'une carte PCI, vous n'aurez généralement qu'à l'insérer dans le PC, sur le *slot* qui convient. Vissez et refermer soigneusement.

Pour l'instant ne montez pas vos câbles réseau. Nous allons configurer la carte ISA et la vérifier en utilisant l'utilitaire fourni. Relancez vos machines et passez en mode "MS-DOS" au démarrage de Windows 98 (appuyez sur "F8" au lancement). Sélectionnez "Mode MS-DOS seulement". Insérer la disquette contenant le programme de configura-

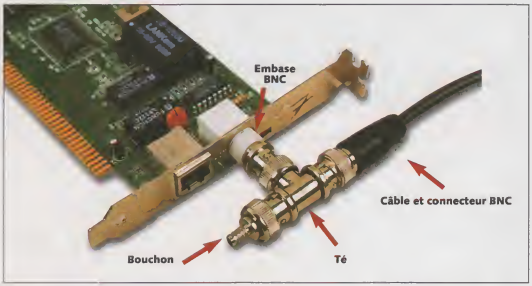
tion de votre carte, lancez la configuration et allez dans la section correspondant au paramétrage de la carte (Adresse, Interruption, Type de connexion, Adresse MAC, Configuration "Plug and Play"). Comme pour une configuration matérielle, choisissez bien votre adresse et votre interruption afin d'éviter les conflits. Si vous en avez la possibilité, désactivez le mode "Plug and Play". Vérifiez si le type de connexion que vous allez utiliser correspond au vôtre (10BaseT / RJ45, 10Base2 / BNC, ou Auto). Si possible, laissez en mode "Auto Select". L'adresse MAC est composée de chiffres correspondant à l'adresse de votre carte sur le réseau. Sauvez les nouveaux paramètres, quittez le logiciel et arrêtez votre machine. Testons si votre carte fonctionne. Si vous êtes en "10Base2", connectez juste un bouchon sur la connexion BNC. Si vous êtes en "10BaseT", connectez juste un câble à la prise RJ45. Relancez votre machine en mode "MS-DOS". Retournez dans le logiciel de configuration, mais cette fois-ci, allez dans la section "Test". Si une erreur apparaît, il ne vous reste plus qu'à recommencer la configuration de votre carte. Vérifiez bien d'où vient l'erreur (adresse, câble,...). En cas d'échecs répétés, c'est peut-être votre carte qui est défectueuse.

Séquence câblage en coaxial

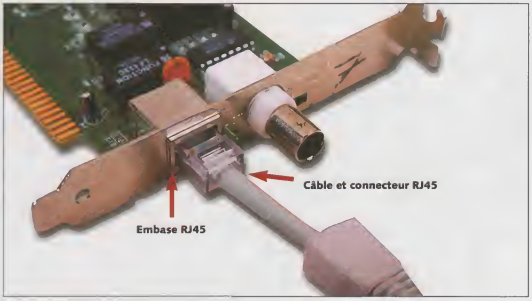
Voyons maintenant comment raccorder vos cartes. Commençons par les connexions en coaxial d'un réseau en ligne. Vous devez avoir des "Tés" sous la main (un pour chaque carte) et des bouchons ; deux suffiront puisque, dans un premier temps, nous considérons que nous relions deux machines. Les "Té" seront branchés sur les embases "BNC" des cartes. Sur la première machine, pour terminer le réseau, connectez un bouchon sur un côté du "Té", tandis que l'autre côté accueillera le câble coaxial. Recommencez la même opération pour l'autre PC. Si vous disposez de plus de deux machines, il vous faudra un câble supplémentaire pour chaque ordinateur. Mettez un bouchon et un "Té" en place, connectez ensuite l'un des câbles. Sur la machine suivante, connectez un "Té" et le câble de la machine précédente. Puis connectez sur ce même "Té" un nouveau câble, qui sera connecté à la



Carte réseau et ses connexions.



Connectique 10base2 montée.



Connectique 10baseT montée.

TUXON, LES MEILLEURES PERFORMANCES

Juillet 1998
Station BX Pro 400
TUXON

STATION TUXON MARVEL BX

- **PROCESSEUR INTEL® PENTIUM® II**
- Boîtier ATX Moyen Tour
- Carte Mère ATX Pentium II, évolutive 500 MHz
- Chipset **Intel 440 BX AGP**, bus 100 MHz - 2 ports USB - IFR
- 8 connecteurs : 1 AGP, 5 PCI, 2 ISA
- 512 Ko mémoire cache intégrée au processeur
- **64 Mo de mémoire SDRAM 100 MHz ext. à 1Go**
- Lecteur de disquette 3,5"
- **Disque Dur 6,4 Go Ultra DMA/33**
- Moniteur **17"** TUXON® - P 0,28 - TCO 92 MPR II - 1280x1024 - Garantie sur site 1 an
- **Carte graphique et d'acquisition Vidéo Matrox MARVEL G200** - 8Mo extensible à 16Mo
- **Lecteur de CD-ROM 36X**
- **Carte son Soundblaster 64V PCI**
- 2 Enceintes 120 Watts
- Clavier étendu 105 touches PS/2 Windows® 98
- Souris Microsoft® Intellimouse PS/2
- Microsoft® Windows® 98 ou 95 CD, Internet Explorer®4.1

PII 350 **10 990TTC** 9113 HT

PII 400 .....12 290 TTC - 10191 HT
PII 450 .....13 790 TTC - 11434 HT

Même configuration en version K6 avec :
- Carte mère TX Pro AGP bus 100MHz
- Processeur AMD K6-2 3D à 350 MHz : 9 390 TTC - 7786 HT

NOUVELLE CARTE MATROX MARVEL G200 8Mo ext. à 16Mo INCLUSE

TUXON®
SHOW ROOM
SERVICE PRO

POUR COMMANDER

75011 PARIS	138, Bld Richard Lenoir	TEL : 01 48 06 66 70
75012 PARIS	42, Av du Gal Michel Bizot	TEL : 01 40 02 02 00
75015 PARIS	173, rue de Vaugirard	TEL : 01 53 58 45 55
67 VENDENHEIM/Strasbourg	1, rue Transversale C	TEL : 03 88 182 180
68 ILLZACH/Mulhouse	27, rue des 3 Frontières	FAX : 03 89 61 74 04

COMMANDES GRANDS COMPTES - PME-PMI, SERVICES ET RESEAUX, FORMATIONS PAR NOS INGENIEURS AGREES : MICROSOFT , NETSCAPE , NOVELL , AUTODESK
TEL : 01 49 12 13 14
FAX : 01 49 12 00 44

MATROX, LES MEILLEURES CARTES GRAPHIQUES ET VIDEO

MARVEL G200: 14 Cartes en une. Le meilleur de la 2D, 3D, et vidéo. Acquisition vidéo, Montage vidéo, Décompression MPEG2, DVD, Sortie TV... 8Mo de mémoire ext. à 16Mo

MILLENIUM G200 : La meilleure carte Graphique 2D, 3D. Décompression MPEG2, 8Mo SGRAM ext. à 16Mo. DAC 250

Juillet 1998

STATION TUXON BX PRO

- **PROCESSEUR INTEL® PENTIUM® II**
- Boîtier ATX Moyen Tour
- Carte Mère ATX Pentium II, évolutive 500MHz
- Chipset Intel 440 BX AGP, bus 100 MHz, 2 USB, IFR
- 8 connecteurs : 1 AGP, 5 PCI, 2 ISA
- 512 Ko mémoire cache intégrée au processeur
- **64 Mo de mémoire SDRAM** 100MHz ext. à 1Go
- Lecteur de Disquette 3,5"
- **Disque Dur 8,4 Go Ultra DMA/33**
- Moniteur **17" IIYAMA** - TCO 95 - P 0,24 1600x1200@77Hz- Garantie sur site 3 ans
- **Carte graphique Matrox Millénium G200 8Mo ext. à 16 Mo - AGP 2X - Ramdac 250**
- Lecteur de CD-ROM 36X
- **Carte son Soundblaster 64V PCI**
- HP NAKAMISHI 500W avec Caisson de basse
- Clavier Cherry 105 T Windows® 98 PS/2
- **Souris Microsoft® Intellimouse PS/2**
- Microsoft® Windows® 98 CD, Internet Explorer®4.1
- **Suite Bureautique ClarisWorks Office 5.0 CD**

PII 400 **12 790TTC** 10605 HT

PII 350 .....11 490 TTC - 9527 HT
PII 450 .....14 290 TTC - 11849 HT

- Version DVD 2X = +590TTC
- Version Disque Dur 13,6 Go = +900TTC
- Version écran plat 14,1" Iiyama TXA 3601GT = +3690TTC

OPTION CARTE MATROX MARVEL G200 8Mo ext. à 16Mo : +900FTTC

SYSTEMES TESTES 72H - GARANTIE TOTALE 2 ANS PMO - HOT-LINE GRATUITE MISE A JOUR TECHNOLOGIQUE UPGRADEZ VOTRE PC EN NE PAYANT QUE LA DIFFERENCE DE TARIF***

VPC TEL 03 88 182 180 FAX 03 88 182 161

POUR COMMANDER

machine suivante, et ainsi de suite jusqu'à la dernière machine, sur laquelle vous ajouterez un bouchon pour terminer le réseau.

Séquence câblage en paires torsadées d'un réseau en étoile

Pour monter un réseau en paires torsadées, il vous faut au minimum un câble pour relier deux machines. Le câblage employé alors est dit "croisé", les paires, au lieu d'être en ligne sur les connecteurs RJ45, sont croisées entre elles. Ce type de câble vous enlève le poids de l'utilisation d'un "hub". Il ne vous reste plus qu'à le raccorder dans les prises "RJ45" de vos cartes réseau. Si vous disposez de plus de deux machines, vous aurez besoin d'un "hub" et de câbles correspondant au nombre de machines. Cette fois-ci, le câblage est standard, il ne faut pas le croiser. Raccordez vos câbles à vos cartes, sur les connecteurs RJ45, et ensuite sur le "hub".
Si tout s'est bien passé, votre réseau est désormais opérationnel. Démarrez vos machines, branchez le "hub" si vous en utilisez un. Des petites diodes s'allument et clignotent sur vos cartes réseau et sur le "hub". Si ce n'est pas le cas, vérifiez votre câblage et le montage de votre réseau. Nous allons maintenant configurer le réseau sous Windows 98.

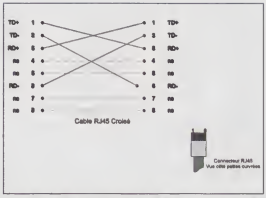
Connectique pour réseau 10Base2 (coaxial).

Séquence configuration sous Windows 98

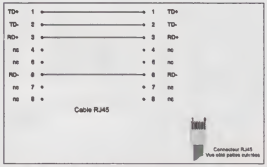
Au démarrage, Windows doit détecter votre carte. Si celle-ci est compatible NE2000, le pilote "Carte réseau compatible NE2000" sera utilisé. Windows vous propose alors l'adressage et l'interruption de votre carte. Précisez-le si nécessaire. Pour les cartes *plug and play* ISA ou PCI, Windows tentera de trouver le meilleur pilote possible. S'il n'y parvient pas, il vous demandera d'insérer la disquette contenant le pilote adéquat et finira l'installation. Il se peut qu'il vous demande aussi d'indiquer l'adresse et l'interruption. De toute façon, l'insertion du CD-ROM de Windows 98 sera demandée. Une fenêtre vous demandera de préciser le nom de la machine. Mettez ce que vous voulez, mais choisissez un nom différent pour chaque machine. Nommez ensuite le groupe de travail qui doit être commun à toutes les machines si vous voulez qu'elles communiquent ensemble. Les informations concernant le type de la machine sont facultatives. Désormais, votre carte est installée sous Windows.

Séquence finition

Une fois Windows relancé, une fenêtre s'affiche. Elle demande d'entrer un nom et un mot de passe de connexion au réseau. Indiquez un nom de connexion, différent pour chaque machine, et un mot de passe si vous le désirez. Allez ensuite dans le panneau de configuration de Windows, double cliquez sur "Poste de travail", puis "Panneau de configuration". Dans cette fenêtre, double-cliquez sur "Système", puis sur l'onglet "Gestionnaire de périphériques". Vous devez avoir dans l'arborescence une branche "Cartes réseau". Si la branche n'est pas dépliée, c'est que votre carte réseau est bien installée. Par contre, si celle-ci est dépliée et qu'il y a un point d'exclamation ou une croix rouge, cela signifie qu'elle est mal installée ou qu'elle est en conflit avec d'autres cartes.



Pour les bricoleurs, ce schéma explique le montage des fils à l'intérieur d'un câble RJ45. De cette manière, pour joindre deux machines, on économise un hub.

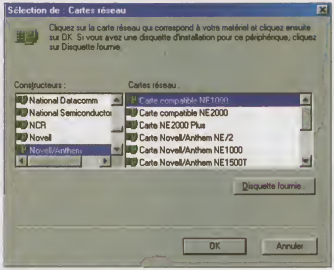


La même chose, quel que soit le nombre de machines, mais pour un réseau pourvu d'un hub.

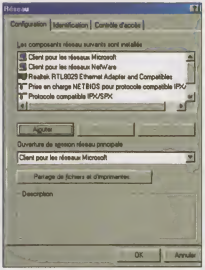
Séquence approfondissement

Maintenant double cliquez sur la branche correspondant à votre carte réseau. Un panneau s'affiche vous donnant des informations sur votre carte. C'est ici que vous pourrez installer de nouveaux le pilote (onglet "Pilote") ou modifier l'adresse et l'interruption (onglet "Ressource"). Windows vous indiquera aussi, le cas échéant, avec quelles autres cartes elle est en conflit. Retournez dans la fenêtre "Panneau de configuration" et double cliquez sur l'icône "Réseau". C'est dans cette fenêtre que vous pourrez configurer votre réseau, ajouter ou supprimer des clients et protocoles (onglet "Configuration"), modifier le nom et le groupe de travail (onglet "Identification") et le mode de connexion (onglet "Contrôle d'accès"). Par défaut, Windows installe le "Client pour réseau Microsoft" et le protocole "TCP/IP". Si vous en avez l'utilité, laissez-le. Il peut être utile pour certains jeux. Sinon, vous pouvez le supprimer. Cliquez sur "Ajouter" et double cliquez sur "Client": vous aurez le choix entre trois sociétés. Banian pour les réseaux "Banian", Novell pour les réseaux "NetWare" et Microsoft. Cliquez sur "Microsoft", puis "Client

1967
400 Chevaux sans ABS...
Ça va déménager au freinage !
La nouvelle Référence en Simulation
Les voitures authentiques de 1967, 11 circuits d'époque et le plus sophistiqué des moteurs de simulation jamais conçu, pour vous mesurer aux pilotes de légende comme Graham Hill ou Jim Clark. Vivez l'expérience de conduite la plus réaliste que vous puissiez imaginer grâce à un modèle physique entièrement en 3D.
1967, la fin d'une époque, le début d'une Légende.
SIERRA
http://www.sierra.fr
CD-ROM PC
Grand Prix Légende



Installer une nouvelle carte réseau.



Panneau de configuration du réseau.

pour réseau NetWare" et enfin sur "OK". Ce client vous permet de vous connecter aux réseaux Novell NetWare, *via* le protocole "IPX/SPX", installé en même temps. De retour dans le panneau de configuration du réseau, double cliquez sur "Protocole compatible IPX/SPX". Une fenêtre de paramétrage s'ouvre : si vous cliquez sur l'onglet "Liens", vous aurez accès à la configuration de l'attribution du protocole aux différents éléments du réseau. En général, vous n'avez pas à y toucher. Sur la page correspondant à l'onglet "Avancées", vous paramétrez le protocole et le configurez par défaut. En cliquant sur le dernier onglet "NetBios", vous pouvez activer ou désactiver l'attribution du support NetBios pour les applications. Je vous conseille de cocher cette case si vous êtes sous Windows 95. Cliquez de nouveau sur "Ajouter", puis double cliquez sur "Protocole": une fenêtre vous affiche les différents protocoles suivant les constructeurs. Cliquez sur "Microsoft" et ensuite double cliquez sur "NetBEUI". Ce protocole est le standard de Microsoft. Vous pouvez l'installer et l'utiliser, il sera le protocole par défaut, à moins que vous ayez cliqué sur la case "Définir ce protocole en tant que protocole par défaut" pour le protocole "IPX/SPX". Dans un cas comme dans l'autre, choisissez toujours IPX dans un jeu. Vous n'aurez rien à paramétrer, le logiciel s'occupera de tout.

Séquence partage

Maintenant nous allons partager les répertoires pour que vos machines puissent communiquer ensemble. Pour cela on installe un service. Cliquez sur "Ajouter" et double cliquez sur "Services". Une liste vous donne le choix entre trois services. Le premier, "Partage des fichiers et imprimantes pour les réseaux Microsoft", est à installer en priorité en double cliquant dessus, puisque c'est celui que l'on utilisera pour les réseaux Microsoft. Le second, "Partage des fichiers et imprimantes pour les réseaux NetWare" est à installer si vous êtes connecté à un réseau Novell NetWare. Enfin, le "Service pour NDS" c'est-à-dire les "Services Annuaire de NetWare", que vous n'aurez pas à installer.

De retour sur le panneau de configuration du réseau, vérifiez que dans la liste déroulante pour "Ouverture de session réseau principale", soit bien mentionné "Client pour les réseaux Microsoft". Voilà, vous n'avez maintenant plus qu'à cliquer sur "OK" ? L'installation de tous les pilotes de votre réseau va commencer et vous aurez besoin du CD-ROM de Windows. Après que Windows soit relancé vous pourrez partager vos disques ou répertoires comme vous le souhaitez. Pour cela, cliquez avec le bouton de droite de votre souris sur le disque ou répertoire et cliquez dans le menu sur "Partager...". Une fenêtre s'ouvre, cliquez sur "Partagé en tant que ...", indiquez alors un nom de partage, un commentaire si vous le désirez (facultatif), le type d'accès que vous voulez donner : "Lecture seule", vous donnez juste la permission de lecture, "Accès Complet", où vous donnez les droits en lecture et en écriture avec une possibilité d'y accéder avec un mot de passe et "Accès selon mot de passe", où là il vous faut indiquer un mot de passe pour l'accès en lecture seule et pour l'accès complet. Ensuite, cliquez sur "OK" pour valider le partage et les machines connectées au réseau pourront alors accéder aux fichiers. ■

mots clés

10Base2 Normalisation pour les réseaux coaxiaux Thin Ethernet (BNC) conforme à l'IEEE802.3, câble de type RG58 / 50 ohms.

10BaseT Normalisation pour les réseaux à paires torsadés RJ45 conforme à l'IEEE802.3

10Base5 Normalisation pour les réseaux coaxiaux Thick Ethernet (AUI)

DNS Domain Name System. Représentation par un nom d'une adresse IP.

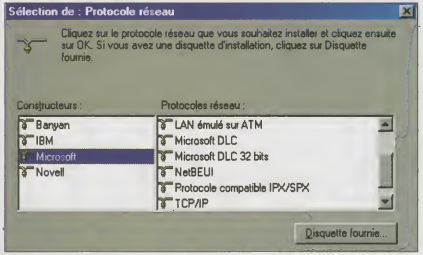
***hub* (concentrateur)** Appareil permettant l'interconnexion de plusieurs systèmes dans un environnement réseau.

IP Internet Adress. Adresse Internet pour un système.

NetBEUI, IPX/SPX, TCP/IP Protocoles de transmission de données pour les réseaux.

RJ45, BNC, AUI Connectique normalisée.

Thin Ethernet (BNC) / Thick Ethernet (AUI) Câblage réseau de type coaxial normalisé.



Installer un nouveau protocole

Bigben
INTERACTIVE
ACT·LABS
VOLANT FORCE RS ACT.LABS
RETOUR DE FORCE Haute technologie I-FORCE
Maitrisez l' art du pilotage.
I-FORCE
RS
ACT·LABS
1 CARTOUCHE FOURNIE.
La nouvelle technologie RS ENGINE
Retour de force I-FORCE
permet la compatibilité du volant sur les différents supports de consoles existants: PC ,Playstation, et Nintendo 64.
*Boutons HYPER programmables.
*Volant de course compact avec rayon de virage de 250°.
*Prise de volant rembourrée.
*Leviers de changement de vitesse PAPILLON style F1. Micro switch.
Pédales antiglissantes avec base surdimensionnée.
*Modes de commande analogique et numérique.
PORT DU CASQUE OBLIGATOIRE !!!
PLAYSTATION est une marque déposée par SONY
NINTENDO 64 est une marque déposée par NINTENDO
BIGBEN S.A. Rue de la voyette Centre de Gros N°1 59818 Lesquin cedex FRANCE - Fax 03 20 87 57 99

Trucs et astuces

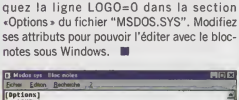
Par Jean-Luc Antoine

Supprimer l'icône réseau

Nombre d'entre vous n'ont pas la chance d'avoir un réseau de plusieurs PC chez eux. La présence de l'icône "Voisinage réseau" sur le bureau est donc inutile. Il est impossible de la supprimer en cliquant sur "Suppr", ni même en la glissant à la poubelle. Il faut éditer la base de registres : tapez « REGEDIT.EXE" dans le menu "Démarrer/Exécuter". Modifiez sur "HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer" la valeur de "NoNetHood" pour la mettre à "1". Sinon, créez une nouvelle chaîne (menu "Édition/Nouvelle valeur chaîne") que vous nommerez NoNetHood, avec pour valeur « 1 ». ■

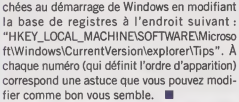
Pas de logo au démarrage

Pour pouvoir visualiser les messages générés lors du démarrage de l'ordinateur, tapez "Esc" lorsque le logo sur fond de nuages est visible. Pour que sa disparition soit permanente, indiquez la ligne LOGO=0 dans la section «Options » du fichier "MSDOS.SYS". Modifiez ses attributs pour pouvoir l'éditer avec le bloc-notes sous Windows. ■



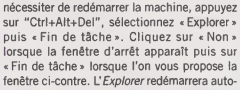
Les astuces du jour

Vous pouvez redéfinir les astuces du jour affichées au démarrage de Windows en modifiant la base de registres à l'endroit suivant : "HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\explorer\Tips". À chaque numéro (qui définit l'ordre d'apparition) correspond une astuce que vous pouvez modifier comme bon vous semble. ■



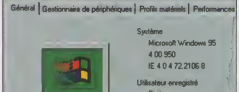
Mise à jour de la base de registres

Pour que les modifications apportées à la base de registres soient prises en compte sans nécessiter de redémarrer la machine, appuyez sur "Ctrl+Alt+Del", sélectionnez « Explorer » puis « Fin de tâche ». Cliquez sur « Non » lorsque la fenêtre d'arrêt apparaît puis sur « Fin de tâche » lorsque l'on vous propose la fenêtre ci-contre. L'*Explorer* redémarrera automatiquement en relisant la base. ■



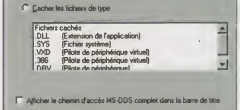
Changer d'identité

Pour les paranos qui ne veulent pas que les programmes exploitent les données d'identification de l'ordinateur, comme par exemple lors d'une connexion à Internet, il est possible de changer toutes ces valeurs enregistrées lors de l'installation du système. Elles sont visibles par l'icône système du panneau de configuration sous le titre « Utilisateur enregistré ». La solution est comme bien souvent dans la base de registres, sous "HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion" Les valeurs à modifier sont "Registered Organization,Registered Owner et ProductId" concernant respectivement l'organisation (société, association), l'utilisateur et le numéro de série du système. ■



Tout voir sous l'Explorer

Lorsque Windows vient d'être installé, deux problèmes peuvent induire en erreur lorsque l'on regarde le contenu d'un répertoire avec *Internet Explorer*. Le premier est que les extensions de certains fichiers n'apparaissent pas. Le second problème est que certains fichiers ne sont carrément pas affichés alors qu'ils sont présents dans le répertoire. La solution consiste à aller dans le menu "Affichage/Options", puis dans l'onglet « Affichage » indiquer d'afficher tous les fichiers et de ne pas masquer les extensions MS-DOS pour les types de fichiers enregistrés. Désormais, il n'y a plus d'erreur possible, le contenu réel des répertoires est affiché. ■



MAGIX

music world V 2000

créez votre clip audio-vidéo en quelques clics

réalisez votre propre show en direct

pilotez votre propre studio numérique

MAGIX music maker V2000
La nouvelle génération du leader légendaire est là : MAGIX music maker V2000, doté d'une nouvelle interface que vous pouvez modifier vous-même, avec un arrangeur automatique et de nombreuses nouvelles fonctions comme l'enregistrement audio, la compatibilité avec DirectX et bien d'autres. Vous y trouverez plus de 1600 nouveaux fichiers de musique, vidéo et graphiques ! **frs. 349,-**

MAGIX Live Act V2000
MAGIX Live Act transforme tout PC multimédia en véritable instrument de musique en « direct live » que chacun est capable de jouer. Pilotez vos sonorités et vidéos préférées à l'aide de la souris ou du clavier de votre ordinateur et laissez votre créativité se déchaîner. Jouez chez vous, lors d'une fête ou bien sur scène devant des milliers de fans en délire ! **frs. 349,-**

MAGIX music studio V2000
Grâce au nouveau MAGIX music studio V2000, vous aurez chez vous un parfait studio numérique ! Le séquenceur haute performance, facile à utiliser, avec 128 pistes midi et une automatisation simplifiée des accompagnements ainsi que le programme d'enregistrement sur disque dur disposant de 8 pistes audio numériques garantissent des créations musicales parfaites. **frs. 349,-**

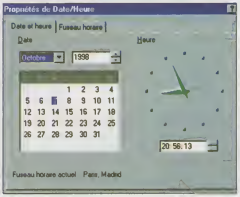
CD ROM complémentaires
avec encore plus de sons et de vidéos pour votre style personnel.
frs. 139,-

Disponible auprès de tous les revendeurs importants.

Rejoignez le réseau MAGIX
http://www.magix.net
MAGIX Entertainment 34, avenue des Champs-Elysées 75008 Paris

Date et heure

Il se peut que l'horloge de votre ordinateur soit mal réglée. Pour y remédier, double-cliquez sur l'heure affichée sur la barre des tâches. Une fenêtre apparaît vous permettant de modifier la date par simple sélection sur le calendrier. Pour modifier l'heure, il vous faut avant tout cliquer sur la zone texte contenant les heures ou minutes avant d'actionner les curseurs. ■



Supprimer la flèche de démarrage

Au démarrage de Windows 95, une flèche jaune vient se cogner sur la barre des tâches contre le bouton « Démarrer ». Cela peut à la longue devenir énervant. Il existe deux façons de la supprimer. La première consiste à insérer un programme dans le groupe de démarrage. Pour une raison mystérieuse, cela a pour effet de la faire disparaître. La seconde méthode consiste à éditer la base de registres à cet endroit : "HKEY_CURRENT_USER\Software\-Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer". Créez une nouvelle valeur binaire nommée « NoStartBanner » si elle n'existe pas déjà. Assignez-lui la valeur "01 00 00 00". Désormais, imperceptiblement, votre ordinateur démarrera plus rapidement. ■

Démarrage automatique

Pour que des applications démarrent automatiquement au chargement de Windows, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bouton «Démarrer », puis choisissez «Ouvrir ». Allez dans le répertoire « Programmes » puis « Démarrage ». Faites glisser par « Drag and Drop » toutes les applications que vous désirez lancer systématiquement à l'allumage. ■

Démarrage automatique (bis)

Une autre façon bien plus discrète de démarrer automatiquement un programme est d'éditer la base de registres sur "HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run ou RunOnce" si vous ne désirez exécuter le programme qu'une fois. Créez une valeur de type chaîne dont le contenu sera le chemin d'accès à l'application. ■

Démarrer MSIE sans URL par défaut

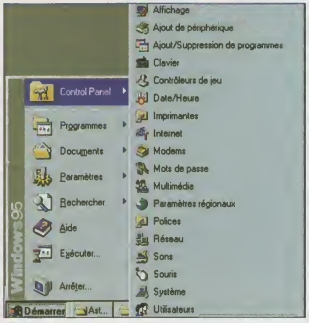
Pour lancer systématiquement Microsoft Internet Explorer sans charger la page par défaut (qui peut être une adresse sur Internet), et donc gagner du temps, il faut éditer la base de registres sur "HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Classes\CLSID\{FBF23B42-E3F0-101B-8488-00AA003E56F8}\Shell\Open\Command" et ajouter «-nohome » après "IEXPLORE.EXE". ■

Modifications à prendre en compte

Il se peut que malgré votre acharnement, Windows refuse de prendre en compte les modifications que vous apportez dans la base de registres. Cela peut être dû tout simplement à un fichier .INI car le système relit ces fichiers pour y apporter les modifications correspondantes dans la base de registres. Regardez donc "WIN.INI" et "SYSTEM.INI" le cas échéant. ■.

Panneau de contrôle rapide

Voici une astuce vraiment très utile : la création d'un menu dans le bouton « Démarre »r, contenant comme entrées l'ensemble des icônes du panneau de configuration. Cet accès rapide vous évite d'ouvrir une fenêtre avant de choisir la seule icône dont vous avez besoin puis de refermer le panneau de configuration. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bouton "Démarrer" puis «Explorer ». Dans la portion droite de la fenêtre, créez un répertoire nommé exactement « Control Panel.{21EC2020-3AEA-1069-A2DD-08002B30309D}» (sans les guillemets). Désormais vous aurez un menu en cascade présent au même niveau que le sous-menu «Programmes ». C'est une astuce ergonomique que Microsoft aurait dû installer en standard. ■



Imprimer dans un fichier

Pour imprimer dans un fichier au lieu de l'imprimante, ouvrir l'icône «Imprimantes » du "Panneau de configuration". Double-cliquez sur « Ajout d'imprimante » et choisir la « Générique texte ». Précisez « Fichier » dans la liste des ports disponibles. Dans les propriétés de la nouvelle icône, précisez que l'impression est en continu, sans saut de page. Lors de l'utilisation de cette imprimante, le logiciel vous demandera de saisir le nom du fichier. Les documents sont filtrés pour qu'il ne reste plus que du texte. Cela peut être un moyen de passer outre certains logiciels qui ne permettent pas la sauvegarde des textes imprimés (encyclopédies, CD-ROM,etc.). ■

Bigben
INTERACTIVE
FANATEC
GAME COMMANDER
DRIVER DE JEUX ET ACCESSOIRES
SIMPLIFIEZ VOS JEUX SUR PC
JOUEZ !
FANATEC
GAME COMMANDER
PC CD-ROM
NE PERDEZ PLUS DE TEMPS !
Configurez tous vos jeux, calibrez et paramétrez tous vos accessoires sous dos ou windows et jouez directement. Ne passez plus votre temps à charger vos jeux et accessoires cliquez simplement sur votre partie et jouez!!!
BIGBEN S.A. Rue de la voyette Centre de Gros N°1 59818 Lesquin cedex FRANCE - Fax 03 20 87 57 99

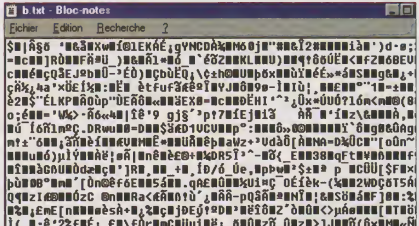
Sur le CD-ROM

Vous trouverez tous les scripts sur le CD-ROM n°2, dans « \HARDSCRIPT\ ».

Les premiers scripts de nos lecteurs

Comme tous les mois, des lecteurs nous envoient leurs scripts dont les meilleurs sont publiés dans ces lignes.
Ce mois-ci, vous découvrirez un script d'encodage/décodage, puis la première démo en VbScript ainsi qu'un script mettant en valeur l'utilisation des objets du système.

Par Jean-Luc Antoine



Voilà à quoi ressemble un fichier crypté.

GUY Romain *alias* Gfx, un jeune admirateur (sic) bourré de talent, nous a envoyé une disquette contenant des dizaines d'outils, mais nous ne pouvons pas tout mettre sur le CD. Cependant, son script qui tient en moins de 1 000 caractères vaut le détour. Il permet de crypter et décrypter des fichiers de toute sorte. Au lancement, l'utilisateur doit d'abord spécifier le mot de passe, puis le fichier à traiter et enfin le fichier de sortie. Ces arguments peuvent être passés en ligne de commande. Pour décoder un fichier encodé, il suffit de refaire la même opération avec le même mot de passe, mais n'indiquez pas le même nom pour les fichiers source et destination, car on ne peut pas lire un fichier dans lequel on écrit. Pour ceux qui auraient oublié, il suffit de recopier le *listing* ci-dessous EN fichier GEM.VBS, puis de double-cliquer dessus. Attention, ce script ne fonctionne que sous Windows 98. Pour éviter les fautes de recopie, le fichier est déjà présent sur le CD-ROM.

```
'GEM - Gfx's Encryption Machine
'(c)1998 Romain GUY
'Windows Scripting
'Soft de cryptage/décryptage de fichiers
'Utilise le même moyen pour
crypter/décrypter
'www.chez.com/powerteam
'powerteam@chez.com
Dim o, lk, t, x, n, c, p, f, mask, fi, a,
b, arg
Set arg = WScript.arguments
If arg.Count = 3 Then
  p = arg.item(0)
  f = arg.item(1)
  o = arg.item(2)
Else
  p = InputBox("Entrez le code:", "Code",
"pass")
  If p = "" Then WScript.Quit(1)
  f = InputBox("Fichier à
crypter/décrypter:", "Fichier")
  If f = "" Then WScript.Quit(1)
  o = InputBox("Fichier en sortie:",
"Fichier")
  If o = "" Then WScript.Quit(1)
End If
lk = Len(p)
For i = 1 To Len(p)
  x = Asc(Mid(p, i, 1))
  n = i * x
  For j = 1 To n
    t = Rnd
  Next
Next
Set fi =
CreateObject("Scripting.FileSystemObject
")
If Not fi.FileExists(f) Then
  MsgBox "Fichier " & f & " non trouvé.",
16
  WScript.Quit(2)
End If
Set a = fi.OpenTextFile(f, 1)
Set b = fi.CreateTextFile(o, 1)
mask = Int(Rnd * 256)
While Not a.AtEndOfStream
  c = a.Read(1)
  c = Chr(Asc(c) Xor mask)
  b.Write(c)
  p = Right(p, 1) & Left(p, lk - 1)
  x = Asc(Left(p, 1))
  For j = 1 To x
    t = Rnd
  Next
  mask = Int(Rnd * 256)
Wend
a.Close
b.Close
MsgBox "Opération sur fichier " & f & "
terminée." & Chr(13) & "Résultat dans: "
& o, 64
```

La compréhension du script est assez triviale : on commence par analyser la ligne de commande. Si elle est incomplète, on réclame à l'utilisateur de saisir le code et le nom des fichiers, après quoi on écrit dans un fichier chaque caractère lu dans le premier, après l'avoir encodé par une opération quelque peu magique (XOR). L'utilisation des nombres aléatoires (RND) n'est pas là pour générer les nombres au hasard, sinon il serait impossible de décrypter par la suite un tel fichier. En fait, la génération d'un nombre aléatoire dépend d'une formule mathématique interne à l'interpréteur de script, ce qui fait qu'à l'exécution on obtient toujours les mêmes séquences, ceci permettant le décodage du fichier.

Faites comme ce lecteur, envoyez-nous donc vos scripts qui paraîtront dans ces lignes. La seule contrainte est de taille, les scripts ne doivent pas dépasser le millier de caractères réels, c'est-à-dire chiffres, lettres et signes sans prendre en compte les espaces. Vous trouverez sur le CD l'ensemble des scripts parus dans les précédents numéros.

Une démo en script

Le second script, nommé « Pixydemo.vbs », est la première démo graphique en VbScript. Certes, il est quelque peu difficile de faire mieux que du mode texte, mais le résultat est là : une sinu-

PIANO SHOW

Carte son PCI, Plug and play, Synthétiseur 64 voix de polyphonie, Fonction sampling jusqu'à 64Mo RAM, Connecteur pour baie d'extension avec entrées/sorties numériques et MIDI, Compatible DirectSound et Direct3D. Fourni avec Cubasis AV et Mixmen Studio.

TERRATEC EWS 64S 1990 F

TURTLE BEACH MONTEGO A3D XSTREAM 1290 F

Carte son PCI, Plug and play, synthétiseur 64 voix de polyphonie utilisant la technologie "Dynamic Voice Exchange", compatible DirectSound et Direct3D, convertisseurs 18bits, rapport signal/bruit de 92dB.

YAMAHA WAVEFORM 192XG

Carte son PCI, Plug and play, Synthétiseur XG 64 voix de polyphonie, 676 sons, 21 kits de batterie et 3 multi-effets, Compatible DirectSound et Direct3D.

YAMAHA WAVEFORCE 192XG 790 F

CABLE MIDI POUR CARTE SON 190 F

CREATIVE LABS SOUND BLASTER LIVE 1490 F

Carte son PCI, Plug and play, Entrées/Sorties analogiques et numériques, Synthétiseur utilisant la technologie SoundFont avec la mémoire du PC (jusqu'à 32Mo), Compatible DirectSound et Direct3D, Technologie Environmental Audio. Fourni avec Unreal et Cubasis AV.

CD-ROM CREATIVE ESSENTIALS
30 CD AUX FORMATS WAV/AIFF/AUDIO POUR VOS COMPOSITIONS
190 F/PIÈCE

CE-01 RHYTHM GUITAR & FX
CE-02 PERCUSSION GROVES
CE-03 BRASS ELEMENTS
CE-04 DANCE VOCALS
CE-05 ELECTRIC DREAMS
CE-06 TRANCE FORMATION
CE-07 DREAM ZONE
CE-08 SHOTS OF FUNK
CE-09 GUITAR SEPARATES
CE-10 GLOBAL SFX
CE-11 HOUSE & GARAGE CONSTRUCTION
CE-12 HIP HOP & SWING BREAKDOWN
CE-13 JUNGLE FRENZY
CE-14 LIVE BASS GROOVE
CE-15 WORLD CLASS BREAK
CE-16 LINUM & PERCUSSION TOOLS
CE-17 BASS SEPARATES
CE-18 ROCK & POP VOCALS
CE-19 DANCE DRUMS
CE-20 UPFRONT LEAD GUITAR
CE-21 ETHNIC FLAVOUR
CE-22 RUGGED CONNECTION
CE-23 TECHNO PRECISIONS
CE-24 FUNK CONSTRUCTION
CE-25 RAW BASS LINE
CE-26 VOCAL FX
CE-27 VOICES OF AFRICA
CE-28 STRINGS TEXTURES
CE-29 WOODWIND & BRASS
CE-30 ORCHESTRAL FLAVOUR

CAKEWALK HOME STUDIO 7 890 F

Version simplifiée de la version Pro limité à 4 pistes audio.

STEINBERG CUBASIS AV 990 F

Séquenceur 64 pistes MIDI et 8 audio avec Volume et Panoramique.

BIG BOSS 97 1490 F

Intégré musical avec séquenceurs, arrangeurs, éditeur de partition, apprentissage du piano et de la guitare, KARAOKE et Direct to Disk. Entièrement en francais !

PG BAND IN THE BOX 950 F

Générateur d'arrangements avec basse, batterie, guitare, piano, cuivres, cordes... Un grand nombre de styles est livré d'origine avec le logiciel. Possibilité de génération de chorus dans divers styles de jeu.

Tous les sons pour la RAME, la DANCE et la TECHNO contrôlés en temps réel grâce aux commandes analogiques en temps réel de ce synthétiseur. 61 touches, 32 voix de polyphonie, 16 parties multitimbrales, 480 sons XG, 21 kits de batterie XG, et 256 performances.

YAMAHA CS1X 3290 F

SOUNDTREK JAMMER PRO 990 F

Arrangeur très convivial. Il comprend plus de 200 styles très variés (Jazz, Rock, Blues, Dance, Classique, Pop, Funk, Latin, Country...).

Possibilité de combiner plusieurs styles différents.

CD-ROM GROOVE-STYLE POUR CARTE SON

Banques de sons au format SoundFont pour cartes sons.

• VIRTUAL GRAND PIANO	295 F
• HIP HOP INVADER	345 F
• KEYBOARDS COLLECTION	295 F
• VIRTUAL GUITAR	345 F
• DRUM KIT	295 F
• TECHNO SOUNDBANKS FACTORY	345 F

SONIC FOUNDRY ACID PH1 790F

Monter des boucles n'a jamais été aussi facile. Time Stretch et Pitch Shift de vos boucles en temps réel synchronisation parfaite des unes avec les autres. Incroyable !

YAMAHA PSR DJX 2690 F

Le PSR DJX est le clavier pour vous divertir et entraîner votre public, jusqu'au coup de la nuit. C'est le clavier arrangeur dédié Techno, Dance, Trance, Trip Hop, Electro, Drum'n Bass... Combinaisons inégalables, commandes hors-pair des ambiances et des rythmes, pour un résultat exceptionnel.

PROPELLERHEAD REBIRTH RB-338 V 2.0 1490 F

La bombe Techno ! Deux BassLine TB 303, une BAR TR808 et une BAR TR909. Le look et les sons de batterie peuvent être customisés.

CAKEWALK PRO 7 1790F

Séquenceur professionnel gérant 256 pistes MIDI et 8 pistes audio. Effets en temps réel, automation, gestion des SysEx, Synchro SMPTE, langage de programmation CAL.

Les offres annoncées ci-dessus sont valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 31/12/98

COMMANDES PAR TELEPHONE : 01 48 74 50 90

PIANO SHOW

16BIS RUE FONTAINE
75009 PARIS
TEL : 01 48 74 50 90
FAX : 01 49 95 02 68
M° BLANCHE / ST-GEORGES

POUR TOUTE COMMANDE, VEUILLEZ REMPLIR CE BON ET LE RETOURNER A PIANO SHOW, 16BIS RUE FONTAINE, 75009 PARIS

☐ **Je désire recevoir le catalogue INFORMATIQUE MAI 98.**
Je joins à ma demande 3 timbres ou un chèque de 10 F en tant que participation aux frais d'envoi.

☐ **Je commande le matériel suivant** (complétez en majuscules) :

Réf.	Prix unitaire	Qté	Prix total
+ Frais de port (si commande <700 F)	50 F	1	(+ 50 F)

TOTAL DE LA COMMANDE ☐

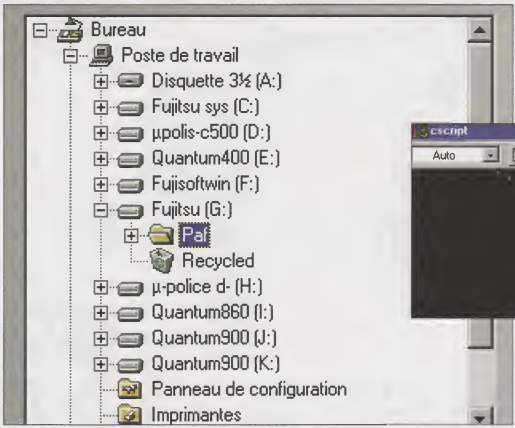
Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code Postal .....
Ville .....
Tél. .....

Ci-joint mon règlement :
☐ Par chèque joint à l'ordre de Piano Show
☐ Par mandat-lettre
☐ Par Carte Bleue
carte n° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Porteur ..... Expire le : ☐☐☐☐

☐ Je désire faire une demande de crédit total
☐ Je désire faire une demande de crédit avec apport. Je joins à ma commande un chèque de 20 % du montant de l'offre et j'attends par retour du courrier le dossier CETELEM* que je vous retournerai dûment complété avec les pièces demandées pour l'étude.

Signature (précédée de la mention "lu et approuvé") :

*Crédit CETELEM : TEG 12,6% et 10 000 F
Taux en vigueur au 01/01/98. Pour d'autres mensualités de crédit, nous consulter. Crédit possible sur tout apparel.

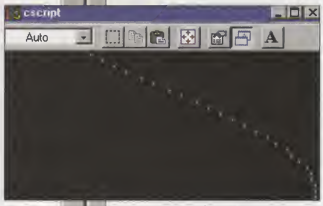


Utilisez désormais la boîte de sélection de répertoire.

soïde sur un fond de *starfield*. Ce script comporte également une méthode pour forcer l'exécution du script sous DOS (avec cscript.exe) et non pas sous Windows (wscript.exe par défaut). En voici le code source :

```
If
Right(Ucase(Wscript.FullName),11)="WSCRI
PT.EXE" Then
    Set y =
WScript.CreateObject("WScript.Shell")
    y.Run "cscript.exe " &
Wscript.ScriptFullName, 1
    Wscript.quit
End If
For y=1 To 5
    For x=1 To 70
    S=String(79," ")
    k=Round(Cos(x/11.141)*39)+39
    S=Left(S,k) & "*" & Mid(S,k+2)
    k=Rnd*79
    Wscript.Echo Left(S,k) & "." &
Mid(S,k+2)
    Next
Next
```

Ce code source n'est pas bien long, il fait moins de 300 caractères réels. C'est un des plus petits de nos scripts. On distingue très nettement la première partie forçant l'exécution dans une fenêtre DOS puis la seconde partie étant la boucle qui gère l'affichage.



Les premières démos sous VbScript.

C'est dans la boîte

Notre dernier script présenté permet l'affichage d'une boîte de sélection de répertoire. L'utilisateur peut alors en choisir un et le programme qui en découle par la suite. L'intérêt de ce script est très limité, sauf si vous réutilisez la routine dans le contexte d'un autre script. La procédure a été écrite pour être très facilement réutilisable : elle renvoit le nom du répertoire au script seulement si la sélection est valide. Le programme complet fait à peine plus de 400 caractères, ce qui vous laisse de la marge pour compléter cette base et nous envoyer un script de moins de 1 000 caractères. Voici le code source :

```
Function B(Msg)
    On Error Resume Next
    Dim a, f, i, w
    Set a =
WScript.CreateObject("Shell.Application"
)
    Set w = CreateObject("WScript.Shell")

    Set f = a.BrowseForFolder(&H0&, Msg,
&h1&)
    B =
f.ParentFolder.ParseName(f.Title).Path

    If Err.Number <> 0 Then
        B = Null
        If f.Title="Desktop" Then
B=w.SpecialFolders("Desktop")
        i = InStr(f.Title, ":")
        If i > 0 Then B = Mid(f.Title, i -
1, 2) & "\"
    End If
End Function

S = B("Choisissez un répertoire")

If IsNull(S) Then
    MsgBox "Sélection invalide"
Else
    MsgBox S
End If
```

À l'exécution, vous remarquerez qu'il est enfin possible de créer des applications de type Windows en VbScript, et ceci tout simplement en réutilisant les objets du système qui sont mis à votre disposition. ■

EN BUREAUTIQUE AUSSI

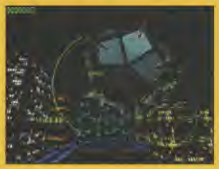
Enfin, ce mois-ci, nous avons un quatrième script hors concours qui n'intéressera qu'une petite partie de notre lectorat, car il touche à la bureautique : il sert à automatiser Word. Le voici, il est autodocumenté :

```
Set WSHShell = WScript.CreateObject("WScript.Shell")
' Obtient une référence à l'objet Word Application.
Set appWord = Wscript.CreateObject("Word.Application")
' Affiche l'application.
appWord.Visible = TRUE
' Ouvre un document d'exemple.
appWord.Documents.Open("C:\essai.doc")
WSHShell.popup "A ce point, Word est ouvert et affiche un document.Nous allons fer-
mer le document et Word."
' On quitte
appWord.Quit
' Libère la variable objet.
Set appWord = Nothing
```

N'oubliez surtout pas cette dernière ligne, sans quoi Word occuperait inutilement la mémoire du système, même s'il n'est pas visible. Bien entendu, ce script ne fonctionnera que sur les systèmes équipés de Word. Si vous êtes déjà un habitué de la programmation des macros sous Word, il vous sera simple d'automatiser la création d'un document en utilisant les propriétés et méthodes de l'objet document de Word. Par exemple, il est envisageable de programmer un utilitaire qui autodocumente vos programmes en relevant tous les commentaires spéciaux que vous aurez parsemé le long de vos *listings*, pour les inscrire dans un unique document Word.

DU JAMAIS VU !

BARRAGE, LE HIT D'ACTIVISION, SORT A PLEIN TARIF LE 2 NOVEMBRE DANS LE MONDE ENTIER. DÈS LE 5 NOVEMBRE, LE JEU COMPLET ET LE HORS-SÉRIE GEN4 SPÉCIAL ACTIVISION SONT EN VENTE POUR SEULEMENT 79 FF*



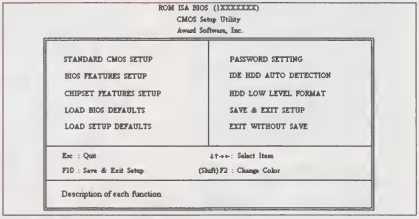
> DE L'ACTION EXPLOSIVE
> DES MONDES 3D ULTRA-RÉALISTES
> LA NOUVELLE RÉFÉRENCE 3D
> MODE MULTIJOUEUR LAN, MODEM et INTERNET

* Exclusivement sur le territoire français

Le BIOS se met au vert

Les PC verts (programme Energy Star) disposent d'un BIOS permettant de paramétrer le système d'économie d'énergie afin de réduire la consommation électrique d'un système inactif. Cependant, un mauvais paramétrage peut conduire à l'instabilité du système.

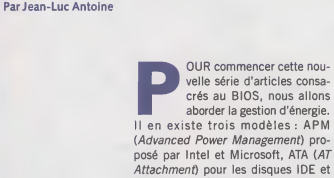
Par Jean-Luc Antoine



Ceci est l'écran principal du Setup.

POUR commencer cette nouvelle série d'articles consacrés au BIOS, nous allons aborder la gestion d'énergie. Il en existe trois modèles : APM (*Advanced Power Management*) proposé par Intel et Microsoft, ATA (*AT Attachment*) pour les disques IDE et DPMS (*Display Power Management Signaling*) pour les moniteurs et les cartes vidéo. Le BIOS Award supporte les spécifications APM 1.2 et est conforme aux spécifications ACPI (*Advanced Configuration and Power Interface*). Toutes ces normes garantissent la meilleure compatibilité.

La plupart du temps, la gestion d'énergie est incrémentielle. Les périphériques s'éteignent au fur et à mesure, en fonction de la durée d'inactivité du système. Par exemple, après quelques minutes sans accès au clavier ou à la souris, l'écran s'éteint, avant le disque dur (quelques minutes plus tard).



C'est là que sont regroupées les données essentielles pour l'ordinateur : type de disque dur et de lecture de disquettes.

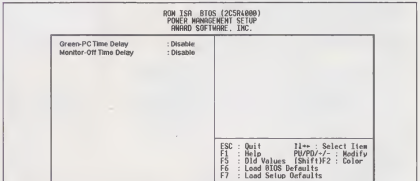
La bidouille du BIOS

Pour accéder au *Setup* du BIOS, pressez « DEL » (ou Suppr), au démarrage, quand le message « Press DEL to enter *Setup*» apparaît à l'écran. La navigation dans les différents paramètres s'effectue, soit à l'aide des flèches de direction et de la touche « Enter », soit avec la souris. « F1 » affiche l'aide et « Esc » revient un écran en arrière. Les flèches « Page Up » et « Page Down » modifient une option. Pour enregistrer les modifications, allez dans « Save & Exit Setup ». À l'inverse, l'option « Exit without Save » quitte sans prendre en compte les modifications. Si après vos manipulations, l'ordinateur refuse de redémarrer, il suffit d'appuyer sur « Insert » au redémarrage. Le BIOS retrouve alors ses valeurs par défaut. Pour éviter une instabilité du système, mieux vaut ne modifier que les options que l'on maîtrise. Tous les ordinateurs ne possèdent pas le même *Setup*, si bien qu'il est possible que le menu propose plus ou moins d'options.

Une description de chaque paramètre apparaît en bas de l'écran. La rubrique « Power Management Setup » gère les fonctions qui nous intéressent. Cependant, des réglages sont disséminés dans d'autres sous-menus, comme dans la gestion des disques. ■

AVERTISSEMENT

Pour cette série d'articles, on supposera que vous disposez d'un Pentium II équipé d'un BIOS Award. Reste que les autres BIOS proposent des fonctionnalités équivalentes, seuls les termes changent. Le BIOS Award gère la plus grande variété de processeurs, en incluant les systèmes multiprocesseurs. Par ailleurs, il est possible d'en télécharger les dernières versions pour des mises à jour. Dans tous les cas, la documentation de la carte mère décrit en détail les options du *Setup*. Il faut s'y référer en priorité. Comme une nouvelle mise à jour sort tous les mois, vos menus risquent de varier légèrement par rapport aux nôtres. Néanmoins, les termes et fonctions seront les mêmes.



Voilà enfin l'écran de configuration des économies d'énergie.

CYBER VISION
NOUS REPRENNONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION CASH (+ DE 15 000 PRODUITS EN STOCK)
NOUVEAUTÉS
PRIX INCROYABLE !
LE MEILLEUR JEU DE MOTO SUR PC !
299 Frs
MOTO RACER 2 VF
SiN 399 Frs SIN VO
399 Frs HALF-LIFE VO
MYTH 2 399 Frs MYTH 2 VO
HEROES 399 Frs HEROES of Might & Magic 3 VO
FallOut 2 399 Frs FALLOUT 2 VO
THE SECOND AGE Tél ! ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE
399 Frs BALDUR'S GATE VO
399 Frs Command & Conquer TIBERIAN SUN VO
NOMBREUSES AUTRES NOUVEAUTÉS ET IMPORTS : TÉLÉPHONER !
ADRESSE DE NOS DEUX BOUTIQUES A PARIS :
37 rue de Lappe 75011 PARIS
Mº Bastille sortie rue de La Roquette
Ouvert de 9H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 43 14 04 49
11 rue du 4 Septembre 75002 PARIS
Mº 4 Septembre ou Opera
Ouvert de 10H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 42 92 05 30
ACCESSOIRES
1290 Frs SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO + Urban Assault
1290 Frs TOP SHOT FORCE FEEDBACK Racing Wheel
590 Frs SIDEWINDER FREESTYLE PRO + Mechwarrior Motocross
STAR WARS
349 Frs STAR WARS : BEHIND THE MAGIC VO
JEUX DE RÔLES
349 Frs MIGHT & MAGIC 6 VF
99 Frs MIGHT & MAGIC COMPIL VOL.1 & 5 VF
199 Frs ULTIMA 7 VO - BLACK GATE - SERPENT ISLE - FORGE OF VIRTUE - SILVER SEED
199 Frs ULTIMA UNDERWORLD 1+2 VO
HIT ! 690 Frs ULTIMA ONLINE VO
299 Frs THE ULTIMATE RPG ARCHIVES VO
CONTIENT 12 JEUX, DONT : - The Bard's Tale 1, 2 et 3 - Dark's Tale Castle, Set - MLAK : Clouds of Xanth - Darkside of Xanth - Shandora - Ultima Underworld 1 et 2 ETC...
399 Frs REALMS OF ARKANIA VO
CONTIENT 3 JEUX : - SHADOWS OVER RIVA - STAR TRAIL - BLADE OF DESTINY
EXCLU CYBERVISION !
HIT ! 479 Frs ULTIMA COLLECTION VO
Add-on Age of Empire 229 Frs CONQUEST OF THE AGES VO
Add-on Carmageddon 199 Frs HIGH OCTANE VO
Add-on Total Annihilation 249 Frs BATAILLES STRATÉGIQUES
Add-on Quake 2 249 Frs QUAKE 2 MISSION PACK 2 GROUND ZERO VO
SIMULATION
Tél ! COMBAT FLIGHT SIM
349 Frs EUROPEAN AIR WAR
PROMO STOCKS LIMITÉS
990 Frs
CARTE 3D FX 2 Voodoo 2 12mo PCI
ADD-ON FS 98
Exclusivité Cybervision
219 Frs C-130 N FULL COCKPIT VF
249 Frs AIRPORT 2000 VO
249 Frs COPILOT VO
AUTRES JEUX PC :
La Chine VF ... 399 Frs
Anno 1602 VF ... 369 Frs
Sim City 3000 VF ... 369 Frs
Riven + Casque VF (PC/MAC) ... 369 Frs
Sortilège des Anciens VO/VF ... 199 Frs
Carmageddon 2 VO ... 399 Frs
Final Fantasy 7 VF ... 399 Frs
ODT VF ... 349 Frs
X-Files le jeu.. PC/MAC : 369 Frs vf 399 Frs vo
Gangsters VF ... 369 Frs
Grand Prix Legends VF ... 349 Frs
X-Files Unrestricted Access VO ... 329 Frs
Caesar 3 VF ... 349 Frs
SWAT 2 VF/VO ... 349 Frs
MIA NF ... 349 Frs
Mech Commander VF ... 349 Frs
Civilization 2 Multiplayer VF ... 349 Frs
Age of Empire VF ... 299 Frs
F16/Mig 29 ... 369 Frs
Star Trek Klingons ... 299 Frs
Capitalism + VF ... 349 Frs
Colin Mc Ray ... 349 Frs
Monaco GP2 ... 349 Frs
VENTE PAR CORRESPONDANCE
33H CHRONO - Enregistrement Uniquement à l'Expédition - Commandez et réglez par CB au
01 43 14 04 49
3615 CYBERVISION
http://www.cybervision-info.com
MAC
399 Frs UNREAL ÉDITION CYBERVISION
399 Frs PAX IMPERIA VO
Tél ! TOMB RAIDER 2 VO
Tél ! STAR'CRAFT VO
AUTRES TITRES MAC :
- Carmageddon VO ... 399 Frs
- Diablo ... 349 Frs
- X-Files VF ... 369 Frs
- Shadow Warrior VO ... 269 Frs
- FA 18 Korea PROMO ... 399 Frs
- Duke 3D PROMO ... 269 Frs
- ... Tél !!
AUTRES TITRES MAC : TÉL !!
CADEAUX
POUR L'ACHAT DE 2 JEUX SUR CD ROM :
LA TRILOGIE ALONE IN THE DARK (valeur : 99 Frs)
OU
WATERWORLD (valeur : 149 Frs)
(Dans la limite des stocks disponibles)
BON DE COMMANDE À RETOURNER À : CYBERVISION, 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS
Nom ... Prénom ...
Adresse ...
Code Postal ... Ville ...
Règlement par : Chèque ○ Mandat ○ CB ○
N° ___/___/___/___ Date d'exp.__/__ Signature :
PRODUIT(S) | PRIX
FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL | 30 Frs
ENVOI COLISSIMO SUIVI (en 48h chez vous) | 60 Frs
Pour 2 jeux achetés : Trilogie Alone ou Waterworld | CADEAU !
PC Fun TOTAL

VOUS TROUVEREZ DANS CETTE PAGE TOUTES LES OPTIONS DE GESTION D'ÉNERGIE QUE VOUS RISQUEZ DE RENCONTRER DANS VOTRE BIOS.

ACPI I/O Device Node :	Sélectionner cette option active la remontée des informations ACPI du BIOS au système d'exploitation.
APM BIOS :	Sélectionner « Enabled » pour activer les fonctions de gestion d'énergie.
Auto Clock Control :	Si APM n'est pas activé ou pas présent dans votre système, le BIOS gère l'horloge du CPU lorsque ce champ est « Enabled », de la même manière que la gestion APM gèrerait l'horloge.
Auto Suspend Timeout :	Après la durée choisie d'inactivité, le système entre automatiquement dans le mode « Suspendu ».
BIOS PM on AC :	Si vous désirez que les fonctions d'économie d'énergie restent actives lorsque le système est relié à une source de courant externe (ex : prise électrique), le mettre sur « On ». C'est essentiellement le cas pour les portables.
BIOS PM Timers :	Après une période choisie d'inactivité pour chaque sous-système (vidéo, disque dur, périphériques), le sous-système entre en mode d'attente (Stand by).
CPUFAN Off in Suspend :	Lorsque cette option est active (Enabled), le ventilateur s'éteint lors du mode de veille.
CRT Power Down :	Lorsqu'il est actif, le CRT s'éteint lorsque le système entre dans le mode « Green ».
CRT Sleep :	Il détermine la manière d'éteindre le moniteur.
Doze Mode :	Voir Doze Timer.
Doze Speed (div by) :	Il choisit un diviseur pour réduire la vitesse du processeur pendant le mode « Doze » à une fraction de la vitesse normale du CPU.
Doze Timer :	Après une durée d'inactivité déterminée du système, l'horloge du processeur fonctionne à une vitesse inférieure tandis que tous les autres matériels fonctionnent à leur vitesse normale.
Doze Timer Select :	Détermine la période d'inactivité du système nécessaire avant d'entrer en mode « Ralenti » (Doze).
Global Standby Timer :	Après la période d'inactivité choisie pour le système entier, celui-ci passe en mode Stand by (veille).
Global Suspend Timer :	Après la durée déterminée de mode veille, le système entre en mode « Suspendu ».
GPI05 Power Up Control :	Actif, un signal n° 05 (d'entrée générale) retourne le système dans un état d'activité complet.
HDD Off After :	Après la période d'inactivité choisie, le disque dur s'éteint tandis que tous les autres périphériques restent actifs.
HDD Standby Timer :	Permet d'indiquer au bout de combien de temps d'inactivité le disque s'éteint. Ce *timing* est séparé des autres modes d'économie d'énergie décrits ci-dessus.
Hot Key Power Off :	Sélectionner « Enabled » si votre système dispose d'un bouton pour une extinction logicielle.
Inactive Timer Select :	Définit la période d'inactivité du système après laquelle il passe en mode inactif. Cette période doit être supérieure à celle du Stand by car il faut passer en veille avant de passer en mode inactif.
PM Control by APM :	Si APM est installé sur le système, « Yes » améliore l'économie d'énergie.
PM Events :	Il est possible de désactiver les événements d'entrée/sortie qui ne pourront plus réveiller le système. Par défaut, l'activité du clavier réveille le système. Ici, il est envisageable d'autoriser le réveil par l'activité de tout périphérique (COM, LPT...) ou d'IRQ.
PM Mode :	La gestion d'énergie est configurée pour le mode « SMI Green », requis par le processeur.
PM wait for APM :	voir PM Control by APM.
Power Down Activities :	Permet d'interdire aux interruptions IRQ de réinitialiser les compteurs d'activité. Ainsi, une activité modem peut ne pas empêcher de passer en mode veille.
Power Down and Resume Events :	On autorise une IRQ à recharger le compteur global pour réveiller le système. Le compteur global est un *timer* matériel qui compte en décrémentant de Doze puis Stand by au mode "Suspendu".
Power Management :	La table permet de choisir le degré d'économie d'énergie pour les modes Doze, Stand by et Suspend. Cette table décrit chaque mode : Max Saving précise la sauvegarde maximale d'énergie pour les CPU SL, User Define définit chaque mode individuellement, Min Saving indique une économie minimale.
Power Up by Alarm :	À Enabled, des champs apparaissent pour définir l'alarme qui réveillera le système.
RTC Alarm Resume :	Activé, vous pouvez préciser à quelle date et heure le RTC (horloge système) réveille la machine du mode « Suspendu ».
Standby Mode :	Après une période d'inactivité, le disque et la vidéo s'éteignent tandis que tout continue de fonctionner à pleine vitesse.
Standby Speed (div by) :	Définit un diviseur pour réduire la vitesse du processeur pendant le mode « Stand by » à une fraction de la vitesse du processeur.
Standby Timer Select :	Précise après combien de temps d'inactivité le système bascule en stand by. Cette période doit être plus importante que celle du mode Doze.
Standby Timers :	Après une certaine période d'inactivité pour chaque sous-système (vidéo, disque, périphériques), le sous-système passe en « Stand by ».
Suspend Mode :	Après une certaine période d'inactivité, tous les éléments s'éteignent, sauf le CPU.
Suspend Mode Option :	Définit le mode suspendu. POS laisse le processeur actif dans un mode très peu consommateur, Auto permet de passer en STD automatiquement après la période d'inactivité, STD sauve tout sur le disque, STR suspend en mémoire.
Suspend option :	Permet de définir une méthode de suspension globale du système. La suspension statique (POS) laisse le CPU alimenté mais stoppe son horloge. 0V (STD) sauve l'état complet du système sur le disque puis éteint tout.
Wake Up Event in Inactive Mode :	Permet de définir quelles interruptions réveillent le système.
Wake Up Events :	*Idem*, ce qui permet par exemple de réveiller le système dès que le modem est actif, ou l'en empêche, même si l'on bouge la souris. Par défaut, c'est le clavier qui réveille le système.

La fiction dépasse la réalité!

POWERED BY Voodoo2

POWER3D2™

Ne cherchez pas plus loin...

- Le fin du fin en matière d'accélération graphique 3D
- Double texture pour des jeux encore plus fous
- Mode SLI: deux cartes pour deux fois la performance
- 12MB de mémoire ultra-rapide
- La puissance à ne savoir qu'en faire!

Disponible chez

HYPERMEDIA | TOYS 'R' US | PC HALLE | CONFORAMA | EXPERT

...et chez les meilleurs revendeurs.

Distributeur

CDE
tel 01 41 44 33 33
fax 01 41 18 99 30

TECHWORKS

The Power to Perform

Sur le CD-ROM

La version shareware de *Icon Forge* est sur le CD-ROM n°2 dans « CREATION\IFORGE », lancez « SETUP.EXE ».

Windows change de look

Il existe d'innombrables façons de personnaliser Windows 3.1, 95 ou 98. Mais les icônes et les curseurs sont souvent les éléments que l'on pense à modifier en premier lieu. Voici, avec l'aide de Icon Forge, comment extraire vos icônes préférées de vos fichiers et créer les vôtres.

Par Stéphane Belin

d

AVEC les versions successives de Windows, les icônes ont régulièrement évolué, tout comme les curseurs. Au départ limités à uniquement 16 couleurs, ils ont progressé de concert avec le système de Microsoft. Avec l'arrivée du *pack Windows Plus* pour Windows 95, les icônes atteignent bientôt 256 couleurs, et peuvent même être animées. Logiquement, Windows 98, à défaut de proposer un environnement stable, constitue le *nec plus ultra* en matière d'apparence, en incluant en standard toutes les possibilités liées à *Windows Plus*. Outre le fait d'autoriser le lissage des polices, Windows 98 ne limite en aucune façon le nombre de couleurs que possède une icône (imaginez, jusqu'à 16 millions de couleurs !), ni même sa taille, qui pourra dépasser les habituelles conventions de 16 x 16 ou 32 x 32. Vous pourrez également animer vos icônes et curseurs et créer ainsi les délires les plus outranciers, souvent au détriment de la clarté de votre environnement, mais on vous aura prévenu !

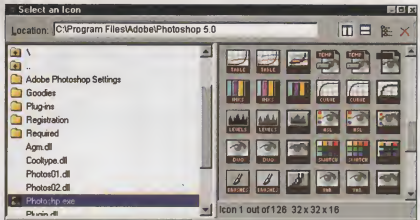
Icônes ou curseurs ?

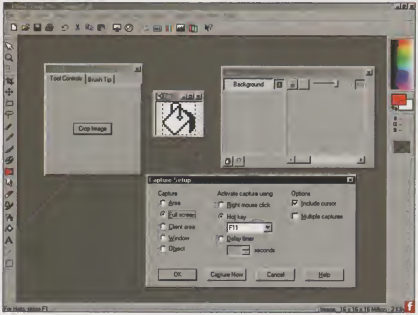
La première chose à faire est de bien définir la différence entre un curseur et une icône. Un curseur est le symbole affiché par le pointeur de votre souris. Il suit ses déplacements et peut prendre différentes apparences, suivant l'application dans laquelle vous vous trouvez, ou encore la tâche que vous êtes en train d'effectuer. Une icône, de manière générale, est une représentation graphique d'un dossier, ou d'une application, que vous ouvrez en double-cliquant. Malgré leurs fonctions différentes, curseurs et icônes possèdent de nombreux points communs. Avant tout, ce sont des images *bitmap* de petite taille, possédant une couleur transparente. Cette couleur, définie dans la palette de l'icône ou du curseur, permet de définir quelles zones seront

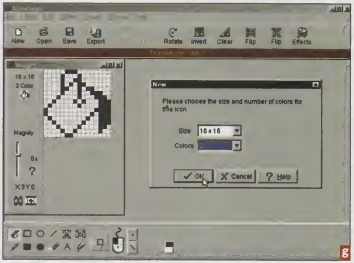
a

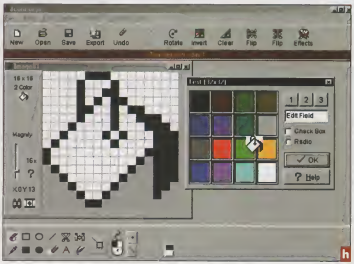
b

c









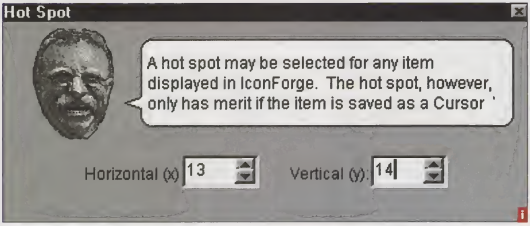
transparentes, et laisseront par conséquent apparaître le fond. Voyez sur les images **a** et **b** des exemples d'icônes et de curseurs. Remarquez comment la couleur transparente laisse voir le fond. Mais ces deux types d'éléments du système possèdent des différences essentielles. La principale est liée à la fonction du curseur, qui permet de pointer à l'écran. C'est pourquoi un curseur possède une information définissant le point de référence utilisé lorsque vous pointez. Sur l'exemple de notre curseur très classique en forme de flèche, le point de référence (appelé *hot spot* en anglais), se trouve tout naturellement sur la pointe. Voyez l'emplacement de ce point, en rouge, dans l'image **c**. L'autre différence entre curseurs et icônes tient aux extensions des fichiers. Un fichier curseur présente l'extension .CUR ou .ANI s'il est animé. Les icônes comportent souvent l'extension .ICO mais elles peuvent également être groupées en bibliothèques. Une bibliothèque d'icônes comporte souvent l'extension .DLL. L'image **d** montre le contenu de la bibliothèque SHELL32.DLL du répertoire SYSTEM de Windows. Notez, comme nous le verrons par la suite, que nombre d'autres fichiers peuvent également contenir une icône. Lorsque vous sauvez un curseur, il est impératif de lui adjoindre l'extension .CUR, de manière à ce que le point de référence que vous avez choisi soit pris en compte par le système.

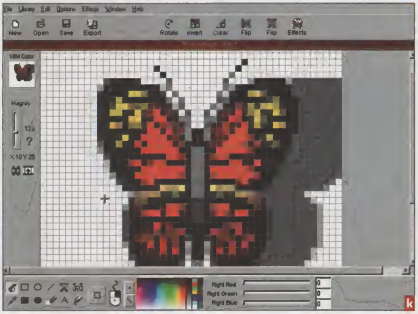
Ou trouver des icônes ?

Il est très facile de trouver de nombreux icônes et curseurs déjà existants et ainsi de personnaliser son système sans effort. Mais il faut savoir où chercher. En dehors des milliers de fichiers existant sur Internet, vous pouvez déjà réutiliser de nombreuses créations originales se trouvant probablement déjà sur votre disque dur sans que vous le sachiez. Les icônes se trouvent naturellement dans les fichiers .ICO. Mais vous aurez de meilleures chances d'en trouver en explorant les librairies de votre disque dur, ou celles qui pourraient se trouver sur d'éventuels CD mis au placard. Commencez par installer *Icon Forge*, qui permet de visualiser très rapidement des bibliothèques d'icônes. Cliquez sur l'icône « Open » et veillez à ce que la case « Show Preview » soit cochée. Il ne vous reste plus qu'à vous promener sur votre disque dur. D'un clic sur un fichier (essayez de préférence les fichiers .DLL et .EXE), *Icon Forge* vous donne une prévisualisation de toutes les icônes qu'il comporte. L'image **e** est une partie du contenu de l'éxécutable de *Photoshop*. Avouez qu'il y a de quoi se

UN PETIT MOT SUR ICON FORGE

Notre objectif est de vous permettre de comprendre très clairement nos explications, et la pratique est souvent le meilleur moyen pour cela. C'est pourquoi nous vous proposons la version *shareware* de *Icon Forge* sur le CD-ROM n° 1. Grâce à elle, vous n'aurez aucun mal à suivre ce petit "pas à pas". Et vous pourrez bien entendu aller beaucoup plus loin par vous-même. Mais n'oubliez pas que nous ne pourrions vous proposer cette approche sans le travail des concepteurs de *sharewares*. Alors, si vous utilisez *Icon Forge* régulièrement, récompensez les auteurs pour leur travail en vous acquittant du prix très modeste de la licence. Votre aide leur permettra de continuer à vous proposer de nouveaux outils. Toutes les indications pour l'enregistrement sont fournies au lancement du programme.





constituer une bonne base de départ, que vous pourrez éventuellement modifier par la suite.

Capturer un curseur

En ce qui concerne les curseurs, il existe une méthode assez fourbe pour capturer ceux de vos applications préférées. Imaginons que vous souhaitiez réutiliser le curseur en forme de pot de peinture d'une application graphique. Il vous suffit de le capturer avec *Paint Shop Pro 5* (sur le CD-ROM n°1 dans le répertoire « \OUTILS\-PSP »). Pour cela, allez dans le menu « Capture > Setup ». Cochez ensuite la case « Include Cursor », puis validez. Activez la capture (« Shift + C »). *Paint Shop Pro* se réduit automatiquement. Il ne vous reste qu'à déclencher une capture au moment où vous avez le curseur qui vous plaît. De retour dans *Paint Shop Pro*, utilisez l'outil « Crop » pour ne conserver que le curseur, à savoir une portion de 16 x 16 pixels (image f). Il ne reste ensuite qu'à la copier dans le presse-papiers. Dans *Icon Forge* à présent, choisissez « File > New > New Cursor », et réglez les paramètres de taille et de couleurs (16 x 16,2 couleurs). Copiez le contenu du presse-papiers et hop, en deux secondes le tour est joué (image g). Le problème est que la couleur transparente a été perdue lors du processus de capture. Il faut la redessiner. Rien de plus simple. Cliquez sur l'outil de dessin (une espèce d'aérographe duquel s'échappe de la peinture rose), et choisissez la couleur transparente, symbolisée dans la palette de couleurs par un point. Remplissez maintenant les zones qui devraient être transparentes directement dans la fenêtre d'édition. Vous pouvez changer le niveau du *zoom* en utilisant la réglette « Magnify ». Pour tester votre curseur, cliquez sur l'icône de test (des jumelles, à gauche de la fenêtre d'édition). Vous pouvez déplacer votre curseur au-dessus de cases remplies avec les couleurs standard de Windows (image h).

Définir le pixel de pointage

Nous en avons presque terminé. Nous devons maintenant définir le *hot spot*, c'est-à-dire le pixel qui fera office de référence lors du pointage. Repérez le point que vous voulez définir comme *hot spot* et placez le curseur au-dessus, dans la fenêtre d'édition. Remarquez comment les coordonnées X et Y changent au bas de l'écran, en fonction du déplacement du pointeur. Notez les coordonnées de votre point. J'ai choisi pour ma part l'extrémité de la coulée de peinture de mon curseur volé. Allez ensuite dans le menu « Options > Set Cursor hot spot » (image i). Le programme vous demande les coordonnées du point. Entrez celles que vous avez notées (car vous les avez notées, n'est ce pas ?). Reste à valider et à sauver votre travail sous le nom que vous voudrez.

Adieu curseurs moches !

Voilà maintenant le meilleur moment. Nous allons enfin pouvoir promener notre nouveau machin dans Windows. Que vous soyez sous Windows 95 ou 98, la méthode est la même. Allez dans « Démarrer > Paramètres > Panneau de configuration ». Ouvrez ensuite « Souris ». Une fois le panneau « Propriétés » de la souris ouvert, cliquez sur l'onglet « Pointeur ». Vous avez accès à tous les pointeurs utilisés par Windows dans différentes situations (image j). Cliquez sur le premier emplacement en haut de la liste. Vous pouvez maintenant modifier le pointeur utilisé pour la sélection normale. Cliquez sur le bouton « Parcourir » et allez chercher votre curseur à l'emplacement où vous l'avez sauvé sur le disque dur. Un clic sur « Appliquer » vous permet de tester immédiatement les effets du changement. Au cas où ce choix ne vous conviendrait pas, cliquez simplement sur « Utiliser les options par défaut » pour retrouver tous les curseurs de Windows. Maintenant que votre nouveau curseur est en place, vous avez certainement été tenté de faire un tour dans l'onglet « Curseurs animés ». Patience, nous verrons une prochaine fois comment créer des curseurs animés. Et nous examinerons plus en détail les possibilités à la création d'icônes en milliers de couleurs. *Icon Forge* vous réserve encore bien des surprises, comme en témoigne cette très jolie icône animée de papillon (image k). ■

HORS-SÉRIE PC FUN

GUIDE D'ACHAT CARTES ET JEUX 3D

- Toutes les cartes 3D du marché
- Le point sur les normes et les technologies
- Les processeurs nouvelle génération : TNT, ATI Rage 128, Permedia 3, etc.
- Tous les jeux accélérés 3D en test
- Les moteurs 3D : Unreal, Quake 2, Genesis, etc...
- Les jeux de l'an 2000

2 CD-ROM : les meilleurs démos de jeu, tous les pilotes pour les cartes 3D, le moteur 3D Genesis et tous les patchs

EN KIOSQUE DÈS LE 4 DÉCEMBRE

Sur le CD-ROM

Vous trouverez *Paint Shop Pro 5* sur le CD-ROM n° 2, dans « \OUTILS\PSP\WIN95 » ou « \WIN3.1X ». Sous Windows, lancez « PSP50EV.EXE » ou « PSP311.EXE ».

Nettoyez vos images scannées

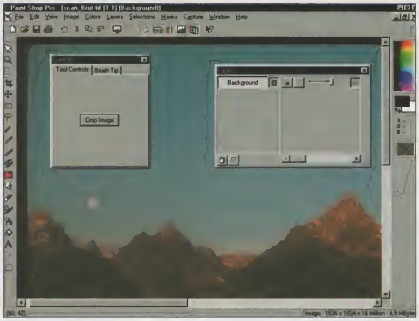
Les scanners sont bon marché et de plus en plus performants. Plus que jamais, il est utile de savoir qu'une image, même soigneusement numérisée, nécessite d'être corrigée. Nous allons voir comment rendre un scan propre avec Paint Shop Pro 5.

Par Stéphane Belin

C'EST fait. Vous venez d'acquérir un scanner. Aussitôt, vous êtes pris d'une envie frénétique de numériser toutes vos photos de vacances. Mais même si vous avez pris soin de bien calibrer votre scanner, il y a de fortes chances pour que vos images aient besoin de corrections après la phase de numérisation. D'une part parce que le scanner n'est pas infaillible, d'autre part parce que vos photos présenteront certainement des défauts que vous n'auriez pas remarqués. Rassurez-vous, les outils numériques font des miracles et permettent même de récupérer ce qui semble être irréversible. Nous allons prendre comme exemple une image que vous trouverez sur le CD-ROM n° 1, dans « \CREATION\SCANS\SCAN-BRUT.TIF ». Elle comporte suffisamment de défauts pour illustrer notre propos. Chargez l'image dans *Paint Shop Pro*. Prenez un peu de temps pour observer celle-ci, en vous aidant au besoin du *zoom*. ■

1.

La toute première chose à faire est de se préoccuper du cadrage. La plupart du temps, vous aurez intérêt à numériser une zone légèrement plus large que votre document, afin d'être sûr de ne pas en rogner une partie par mégarde. C'est pourquoi il faut commencer par recadrer votre image pour n'inclure que la photo. Cliquez sur l'icône « Crop » (pour connaître la signification d'une icône, placez le pointeur de la souris au-dessus et une bulle d'aide vous donnera sa fonction). Ensuite, délimitez la zone que vous souhaitez conserver directement dans l'image. Il n'est pas nécessaire de réussir du premier coup. Une fois la zone mise en place, vous pouvez l'agrandir ou la réduire en tirant les bords du cadre. En plaçant le pointeur à l'intérieur du cadre, il se change en croix aux extrémités fléchées. En cliquant et en maintenant le bouton enfoncé, vous pouvez déplacer l'ensemble de la zone à conserver. Une fois terminé, il ne vous reste qu'à cliquer sur « Crop Image » dans la palette « Tool Controls » pour éliminer les portions indésirables.



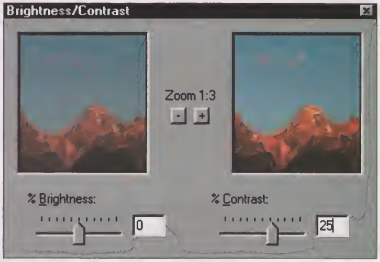
A partir du 14 novembre, venez retirer votre guide des logiciels 1998 dans votre magasin Boulanger !

BOULANGER

Vous ne le regretterez jamais

2.

Il n'est pas toujours facile, lorsque l'on n'a pas l'œil très exercé, de repérer immédiatement les défauts dans une image. Les problèmes colorimétriques en particulier, comme le manque de contraste, une dominance ou une carence dans une composante, sont les plus fourbes. Pourtant, en observant une photo avec un esprit un peu analytique, on parvient très vite à trouver les corrections à apporter. La première chose est d'examiner le contraste et la lumière. Vous vous serez certainement aperçu que notre photo manque cruellement de contraste. En fait, on a l'impression que l'image est recouverte par un voile. Le plus simple, pour y remédier, est d'aller dans « Brightness/Contrast » du menu déroulant « Colors > Adjust ». Déplacez les réglettes « Brightness » et « Contrast » pour voir les effets sur la photographie. Notez que vous pouvez cliquer sur le bouton « – » pour avoir une vision d'ensemble de l'image dans la fenêtre de prévisualisation. On s'aperçoit qu'en augmentant simplement le contraste de 25 %, on se débarrasse de cet horrible voile.



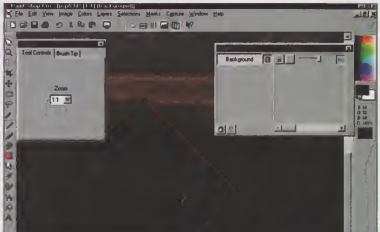
3.

L'image semble d'ores et déjà beaucoup plus jolie. Mais il reste encore du travail. Le fait d'avoir travaillé le contraste nous a permis d'agir de façon globale sur l'intensité des points de l'image. Mais la commande « Brightness/Contrast » ne change jamais les proportions d'une composante particulière. Pourtant, en observant à nouveau la photographie, vous remarquerez que l'image comporte clairement une carence en bleu. Pour vous en convaincre, sélectionnez l'outil « Dropper » et promenez le curseur au-dessus de l'image. Observez, à droite de l'écran, sous la sélection des couleurs, les valeurs RGB. Celles-ci vous donnent la proportion de chaque composante du point que vous survolez. Dans le ciel, vous observerez que le rouge oscille entre 100 et 130, alors que le bleu ne dépasse pratiquement jamais 180. En toute logique, le bleu du

ciel devrait être poussé au maximum. Rien de plus simple. Il vous suffit de sélectionner « Red/Green/Blue » dans le menu déroulant « Colors > Adjust ». Montez la valeur du bleu de 20 % et validez. Repassez maintenant le « Dropper » dans le ciel. Vous constatez que le bleu a été monté dans toute l'image, puisque les valeurs de bleu avoisinent à présent 230.

4.

L'image est maintenant de bien meilleure qualité. Mais la modification de la proportion de bleu a été appliquée à l'ensemble de l'image. C'est pourquoi, en passant le « Dropper » sur cette zone, vous vous rendrez compte que la composante bleue est maintenant dominante. La seule solution pour remédier à cela est de travailler uniquement sur certaines portions de l'image. Mais nous verrons cela le mois prochain. Ce sera l'occasion idéale de découvrir le principe des masques et des sélections, ainsi que de faire connaissance avec la notion de tolérance. Rassurez-vous, c'est beaucoup plus simple que les termes ne le laissent entendre. Nous irons également plus loin dans les corrections, en effaçant notamment les poils et les poussières. Je vous donne rendez-vous dans un mois. En attendant, vous trouverez le fichier dans l'état où nous le laissons maintenant, sur le CD-ROM N° 1 sous le nom « SCAN_COR.TIF » dans « \CREATION\SCANS ».



C'EST MAINTENANT QUE NOUS ACHETONS LA NOURRITURE, C'EST AUJOURD'HUI QUE NOUS AVONS BESOIN DE VOUS

Cet hiver, plus de 36000 bénévoles vont encore se mobiliser pour distribuer dans près de 2000 centres en France, plus de 500000 repas par jour à tous ceux qui, sans cela, ne mangeraient pas à leur faim.

Aidez-nous à redonner espoir à ceux qui souffrent de l'exclusion.

Envoyez votre chèque aux :

Restaurants du Cœur
75515 PARIS CEDEX 15

Il donnera lieu à un reçu fiscal vous permettant de bénéficier, jusqu'à un montant de 2030F d'une réduction d'impôt égale à 60% de celui-ci.

Que ferons-nous de votre don ?
Un repas quotidien pendant :

- 15 jours (70F)
- deux mois (280F)
- un mois (140F)
- l'hiver (450F)

Nous remercions vivement

PC FUN

de s'associer généreusement à notre action en nous offrant cet espace.

FILMS OFFERTS PAR JANJAC - 01 44 79 80 00

THE DRUMZ WIZARD

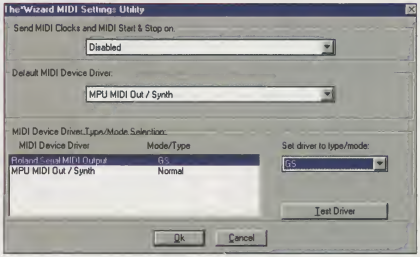
Sur le CD-ROM

La version *shareware* de *The Drumz Wizard* est sur le CD-ROM n° 2, dans « CREATION\DRUMZWIZ ». Lancez « DRUMZWIZ.EXE ».

Initiation à la Beat Box numérique

Fonctionnant selon les règles du MIDI, The Drumz Wizard propose de créer ses propres patterns de batterie comme on le ferait sur n'importe quelle boîte à rythmes. Vous n'aurez besoin que d'un générateur de sons compatible General MIDI, comme celui de votre carte son.

Par Thierry Demougin

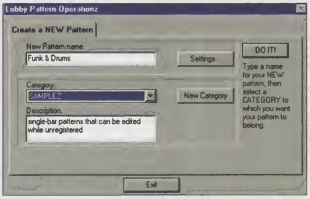


Le choix du port MIDI.

EN tout premier lieu, il convient de paramétrer les sorties MIDI pour pouvoir générer un rythme endiablé. Il suffit pour cela d'ouvrir la boîte de dialogue "MIDI Setting" puis de choisir les ports désirés. Pour cela, sélectionnez votre *driver* et affectez-lui un mode MIDI parmi ces différents modes : General MIDI (GM), Roland General Standard (GS) ou Yamaha (XG).

Une fois la carte configurée, vous pourrez ensuite affiner votre paramétrage MIDI. En ouvrant la boîte de dialogue "Drummer Settings", vous accédez à la fenêtre de configuration du canal MIDI de batterie. Il faut avoir à l'esprit que le canal de batterie est généralement associé au canal 10. Néanmoins, vous pouvez le changer à loisir en modifiant ce numéro de canal. Vous pourrez également choisir un autre style de *kit* de batterie que le mode standard (variation 0). Sachez que si vous utilisez un générateur de son au format GS ou XG (carte son ou expandeur externe), vous disposez de nombreux *kits* de batterie supplémentaires (Jazz, TR, effets spéciaux...). Traditionnellement, l'accès aux variations de sons se fait par l'envoi de messages MIDI de la famille des contrôleurs. Ainsi, en exploitant les messages de type Bank Select LSB 0 et LSB 32, vous aurez l'opportunité d'appeler d'autres sonorités disponibles sur votre appareil. Une fois entre les mains, il suffit alors de lire attentivement la documentation de votre instrument, page "Implementation MIDI". Bonne chance !

Toutefois, pour vous aider, malin comme le renard, *The Drumz Wizard* offre de nombreux *patches* préprogrammés issus des laboratoires des principaux acteurs de l'industrie électronique (Alesis D4, E-Mu Proteus, Ensoniq VFX, Korg M1, Kurzweil K2000, Novation DrumStation, Roland GS, Yamaha XG...). Choisissez sans crainte, et au passage rajoutez de l'effet (Reverb et Chorus) !



La création du premier pattern.

Une première mesure

En entrant dans le logiciel, choisissez l'option "Create a New Pattern", puis validez-la avec la touche "Do it". À ce stade, il vous est permis de nommer votre nouvelle séquence, en lui attribuant un titre, puis de la ranger dans des catégories de styles musicaux appropriés. Enfin, cette fenêtre propose de paramétrer les principales composantes constituant un *pattern*: nombre de temps, métrique, nombre de mesures. Sachez cependant que dans la version non enregistrée, fournie sur le ***CD FUN***, *The Drumz Wizard* ne permet pas de choisir le nombre de mesures souhaitées. Une par défaut, et estimez-vous heureux ! Néanmoins, une fois acheté, ce programme vous permettra de générer des séquences de quatre mesures. Alors, comme d'habitude, jouez le jeu et payez ce que vous devez à l'auteur si le programme vous satisfait.

La prise en main

Vous aboutissez maintenant sur un écran composé d'une matrice graphique découpée en quatre parties. Tout comme vous le feriez sous n'importe quel séquenceur, il suffit de dissocier cette matrice en unités de temps et de mesure. De un à quatre temps, cela reste facile tout en offrant une résolution à la double croche, décomposée en 16 subdivisions. Puis pour pouvoir guincher, il suffira de donner un *tempo* en BPM (icône sur le côté gauche) pour voir marteler votre *pattern* rythmique. La programmation se fait ensuite grâce à une liste d'instruments rythmiques présente sur la droite de la matrice. Souvenez-vous que celle-ci sera fonction du *patch* de batterie que vous avez

Composez, enregistrez et écoutez la musique que vous aimez en toute simplicité.

The Next Generation

eJay™

of Music Software*

ENTREZ DANS LE MONDE EJAY™ !

NOS MEILLEURES REFERENCES... C'EST VOUS !

Quelques messages laissés sur le Livre d'Or du site Internet EJay :

" Merci EJay pour toutes ces nuits presque blanches ! " Fran. Lyon. France
" Genial, ces logiciels sont supers et excellents pour les neurones " Compow. Chartres. France
" Enfin un logiciel de création musicale a la portee de tout le monde et pas cher. Bravo ! " Jean. Calvi. Corse.
« Je possède Dance EJay et c'est fabuleux la facilité de faire de la musique avec un logiciel comme celui-ci. J'espère qu' EJay aura une longue vie. Vive EJay !! » Christophe. Anglet. France

SI VOUS AIMEZ LA TECHNO, LE RAP OU LA DANCE, VOUS ALLEZ ADORER LES LOGICIELS EJAY™ !

Ils révolutionnent l'utilisation de votre PC en lui donnant une nouvelle dimension : le pur plaisir...

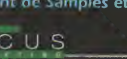
La simplicité d'utilisation des logiciels E Jay™ permet à chacun de réaliser des morceaux dignes des meilleures productions musicales actuelles. Vous disposez de plus de 1000 échantillons musicaux par logiciel, de 8 pistes hifi stéréo, de fonctions incroyables et originales comme le Scratch sur HIP HOP EJay™, l'Hypergénérateur sur RAVE EJay™ ou encore la Recording Box sur DANCE EJay™.

Avec les CD Rom EJay votre imagination ne connait plus aucune limite !

http://www.ejay.com

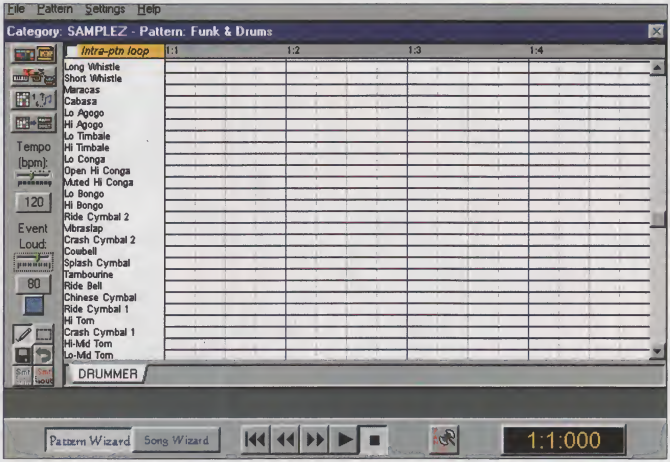
Un forum pour échanger vos mix, astuces et bons plans, retrouver toute l'actu du monde EJay, ses concours, le téléchargement de Samples et la Hot line, ...

http://www.ejay.com



http://www.nrj.fr

* La Nouvelle Génération de Logiciels Musicaux. * Prix public généralement constaté
© PXD Musicsoft Inc.1998. tous droits réservés © Focus Marketing,1998. tous droits réservés
DANCE eJay, RAVE eJay, HIP HOP eJay, Samplekits, eJay, le logo eJay et PXD sont des marques déposées par PXD Musicsoft, Inc.
Tous les autres dénominations sont des appellations commerciales de leur propriétaire respectif.
Focus Marketing 100, avenue du Général Leclerc 93692 Pantin cedex Tél. : 01 48 10 59 69.



Une page vide de notes. De gauche à droite, la progression du temps. De bas en haut, les notes du kit de batterie.

paramétré sur votre carte son ! Cette liste peut alors être éditée dans le menu "Settings", en ouvrant un simple éditeur de texte.

La création du Groove

Pour accomplir une bonne séquence, il convient de suivre certaines règles afin que règne l'alchimie rythmique. Ce rituel s'effectue en démarrant généralement par la grosse caisse conjointement pensée avec la caisse claire. Il suffit alors, sur l'instrument choisi, de se positionner sur la matrice, puis en cliquant où bon vous semble de déclencher une note. De plus, cette édition d'événements se fera aussi bien en mode "Normal" qu'en mode "Lecture en boucle" (tout comme sur les antiques boîtes à rythme !). Afin de faire "groover" un poulailler, la méthode Funky Hop Acid réside dans la progression du *pattern*. Placez tout d'abord une grosse caisse (*Kick Drum*) sur les temps impairs (1, 3) et une caisse claire (*Snare Drum*) sur les temps pairs (2, 4). Pour déclencher une syncope, n'hésitez pas à déplacer l'une des caisses claires sur un contretemps, tout comme introduire d'autres grosses caisses pour simuler des appels rythmiques.

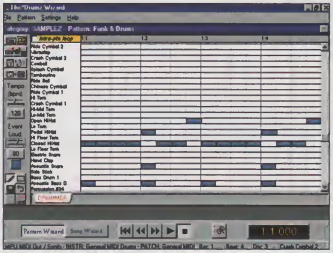
Madame Charleston

Il convient maintenant d'introduire la cymbale Charleston. Cet instrument, joué au pied comme à la baguette, offre trois types de sonorités. Tout d'abord celle du pied, où celui-ci actionne le choc entre deux cymbales (*Pedal Hi Hat*). L'action de frapper avec la baguette les cymbales quand elles se touchent (*Closed Hi Hat*) produit un autre son et le troisième correspond à la frappe des cymbales ouvertes (*Open Hi Hat*). Décomposées en doubles croches, elles seront généralement présentes sur toutes les mesures. Sachez que dans un souci d'esthétique, il est préférable de faire toujours suivre une cymbale ouverte à une cymbale fermée.

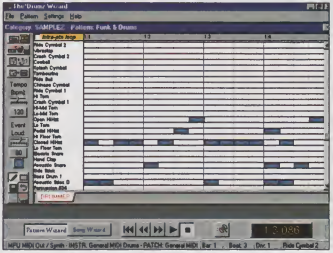
La programmation la plus commune est de faire jouer la cymbale au pied sur les temps faibles (2 et 4), les deux autres cymbales étant là pour créer un motif rythmique répétitif. Un conseil, si vous désirez faire sonner plus Jazz, n'hésitez pas à troquer le Charleston fermé par une cymbale *Ride*.

Une fois votre séquence construite, vous aurez l'opportunité de modifier les attributs de chacune des notes résidant sur la matrice.

Vous pourrez bien sûr déplacer les notes ou changer leur durée (efficace sur les instruments résonnants comme les cymbales). Mais il y a encore plus fort, positionné sur une note, le clic droit provoque alors l'apparition d'un menu contextuel vous offrant diverses fonctions : l'effacement de note, le changement de vélocité, la transposition, l'insertion de triolet. Mais nous verrons tout cela au prochain épisode ! ■

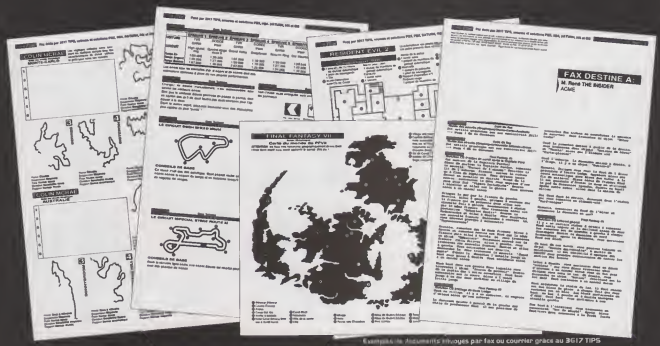


La programmation simple



Plus dur, la programmation double.

Tips à la demande par FAX ou COURRIER...



Exemples de documents envoyés par fax ou courrier grâce au 3617 TIPS

3617 TIPS®

ÉTAPE 1 Sur le 3617 TIPS, choisissez le ou les articles parmi nos milliers d'astuces -même pour les jeux les plus récents-, nos solutions hyper précises, nos plans, cartes et guides graphiques.

ÉTAPE 2 Choisissez l'option FAX (envoyé dès que vous vous déconnectez du 3617 TIPS) ou COURRIER (posté le jour même du lundi au vendredi si vous passez l'ordre avant 14h, le lendemain ou lundi sinon).

ÉTAPE 3 C'est tout : pas d'étape 3 ! Remarque : pour une simple consultation, préférez le 3615 TIPS ou le 0836683264. En effet, le 3617 est plus cher afin d'amortir les frais postaux ou d'envoi des fax.

...minitel et téléphone !

0836683264

L'officiel des Tips par téléphone.

3615 TIPS®

L'officiel des Tips par minitel.

Astuces, Solutions, Guides et plans PC et CONSOLES

Prix : 3615, au lieu de 3617 ou 3615 TIPS ou TIPS Lisez vous des services d'information indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.

ELEFONT 1.4

Sur le CD-ROM

Vous trouverez *Elefont 1.4*, sur le CD-ROM n°2, dans «\CREATION\ELEFONT14», lancez sous Windows «ELEFONT.EXE».

Générer du texte 3D

Elefont est un petit freeware très intelligent de la société suisse Armanisoft. Il offre une solution simple et efficace à ceux d'entre vous qui désirent réaliser du texte en 3D. Très accessible, il n'en demeure pas moins fort utile, comme nous allons le voir.

Par Stéphane Belin

TOUS les logiciels de 3D ne disposent pas de fonction de texte, en particulier les moteurs de rendu *freeware* comme *POV*. C'est pourquoi il est parfois très utile d'avoir à sa disposition un programme de la veine d'*Elefont*, qui se paye même le luxe de gérer les polices True Type. Notez toutefois que vous devrez disposer d'un logiciel de rendu dans lequel vous importerez votre texte 3D. Le programme génère le texte sous la forme d'un objet DXF. La plupart des applications 3D reconnaissent ce format, même si plusieurs variantes existent.

Une fois le programme chargé, vous pouvez immédiatement entrer votre texte dans la zone de dialogue située en haut de l'écran. Une série de lettres, à gauche de l'écran, symbolisent en fait les différentes commandes du programme. Commencez logiquement par choisir votre police, en cliquant sur la lettre T (image **a**). Votre texte apparaît dans la zone prévue. Vous pouvez le voir sous différents angles en maintenant le bouton gauche enfoncé et en déplaçant la souris sur le texte en 3D. Pour *zoomer*, déplacez la souris en maintenant un clic droit. Cliquez ensuite sur «B» pour sélectionner un type de bordure, de manière à avoir des lettres rondes ou anguleuses. Ce paramètre est important puisqu'il influe de manière décisive sur l'aspect du texte. En maintenant un clic gauche sur la lettre «Q», vous modifiez la résolution du texte en 3D. Cliquez ensuite sur la lettre «E» pour avoir accès à chaque lettre indépendamment. Votre texte apparaît au bas de l'écran. Il vous suffit de cliquer sur une lettre et de déplacer la souris pour modifier son élévation de manière indépendante des autres. Une fois satisfait du résultat, il ne vous reste plus qu'à cliquer sur «F». Vous avez accès à une boîte de dialogue dans laquelle vous pourrez choisir le type d'objet 3D qui sera exporté (DXF ou *POV*). Une fois votre objet sauvegardé, vous pourrez l'importer dans n'importe quel programme de rendu, comme *POV*, *Vue d'Esprit*, *Bryce* et pourquoi pas des applications plus lourdes comme *3D Studio MAX*, ou encore *LightWave* qui ne possède pas de très bonnes possibilités en matière de texte. Attention, en fonction de vos choix, la phase de triangulation, au moment de l'export, peut s'avérer un peu longue. Voilà, sur l'image **b**, un petit exemple en basse résolution une fois importé en DXF et rendu dans *Vue d'Esprit*. Le résultat, comme vous pouvez le constater, est très propre. Voilà un petit programme qui rendra bien des services. ■

J'AI TROUVÉ ! • SENTINEL RETURNS • ARMY MEN • MOTOCROSS MADNESS • URBAN ASSAULT

Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés CD-ROM de votre choix : jeux, culturel, musique, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc. ainsi que le hardware PC*, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au 3617 POINT et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F/mn)**

Plus de 350 titres disponibles

Commandos . Wargames . NHRA Drag Racing . Team Apache M.A.X. 2 . Heart of Darkness . Final Fantasy VII . Hexplore Nightmare Creatures . The Great Battles of Cæsar . Unreal M1 Tank Platoon 2 . Football Manager 98 . Black Dalhia Civil War Generals 2 . X-Com Interceptor . Forsaken Fallout . Incoming . Redline Racer . of Light & Darkness Coupe du Monde 98 . Starcraft . Armor Command Quake 2 . Dark Omen . L'Héritage du Temps Dictionnaire Encyclopédique Hachette 98 . etc

Plus encore

Casque & Micro Altec Lansing . AMD K6 2 300 Mhz Carte Ati Xpert@Play AGP 8 Mo . Carte 3DFX 4 Mo HP ACS 48 PowerCube + . Formula One Trust Master Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro US Robotics Messages Plus 56000 . Zip 100 Mo Disque dur 4,3 Go UDMA . Mémoire 64 Mo SDRAM

Sans CB, Ni Chèque

3617 POINT

SUR LE CD-ROM

Vous trouverez *Spiralizer 1.2* sur le CD-ROM n°2, dans « \CREATION\SPIRALIZER12 », lancez sous Windows « SPIRALIZER.EXE ».

Un programme tordu !

Voilà un autre freeware amusant de Armanisoft, déjà responsable du très utile Elefont. À la différence près que Spiralizer permet de réaliser des spirales 3D en forme d'étranges coquillages. Les objets pourront bien entendu être rendus dans d'autres applications 3D.

Par Stéphane Belin

a

IL n'est pas vraiment évident de réaliser des formes organiques, comme les coquillages, les crustacés, les coquilles d'escargots, etc. Mais Armanisoft propose une solution très simple avec son programme *Spiralizer*, qui, par l'entremise de fonctions, génère des formes assez incroyables. Rassurez-vous car il n'est heureusement pas nécessaire d'être mathématicien pour tirer pleinement parti du programme, comme nous allons le voir.

Le principe du programme repose sur l'extrusion, le long d'une courbe en forme de spirale, d'une section 2D. L'intérêt vient du fait que vous pouvez contrôler à la fois la forme de la courbe d'extrusion et celle de la section. Commençons par la section justement. Entrez du texte dans la zone prévue à cet effet. Attention toutefois à ne pas utiliser trop de caractères ou votre objet pourrait devenir très lourd. Si vous entrez un simple point, vous obtiendrez une section circulaire.

Afin de mieux voir votre objet, vous pouvez le tourner en cliquant dessus et en maintenant enfoncé le bouton gauche. Avec le bouton droit, vous réglez le *zoom*. Pour modifier un paramètre, il faut cliquer dessus et déplacer la souris en maintenant le bouton enfoncé. « Big Radius » et « Small Radius » permettent de régler le rayon de départ et d'arrivée.

Pour obtenir une belle forme, choisissez de préférence des rayons différents. « Twist » contrôle la torsion entre le départ et la fin de la forme. La courbe d'extrusion est toujours une spirale. « Star Radius » vous permet de choisir le rayon de cette spirale. Pour bien comprendre l'influence des paramètres, modifiez-les un par un, sans vous précipiter. Si à un moment vous êtes perdu, cliquez sur « Reset ». Vous retrouverez une forme standard. Le paramètre « Arms » permet de multiplier la forme, et ainsi de créer des entrecroisements intéressants, comme la pseudo-chaîne d'ADN de l'image a. « Turns » permet de régler le nombre de tours qu'effectuera la spirale avant de se terminer. Les paramètres « Quality m » et « Quality n » vous donnent un contrôle sur la complexité de la forme générée. Des valeurs élevées donneront des objets plus lisses mais aussi évidemment plus lourds.

Vous devrez trouver le compromis idéal entre la qualité que vous désirez obtenir et le temps de calcul qui en résultera. Lorsque vous avez une belle forme, vous pouvez sauver tous ces paramètres dans un fichier en cliquant simplement sur « Save ». Mais ne la confondez pas avec « Export » qui sauve l'objet au format DXF. Voyez, dans l'image b ci-contre, un bel objet qui a été généré avec *Spiralizer* et ensuite calculé dans *LightWave*. ■

b

RECEVEZ LE CD ROM DE VOTRE CHOIX SIMPLEMENT EN VOUS CONNECTANT
ET EN NOUS LAISSANT VOS COORDONNEES SUR LE

3617 CDPLUS

LE SPECIALISTE DES JEUX DE MARQUE

ARK OF TIME
WATERWORLD
SHATERED STEET
MORTAL KOMBAT 3
MAGIC BATTLE MAGE
TRIVIA COLLECTION
CHEAT CODES DELUXE
BATTLE ARENA TOSHNDEN
ULTIMATE DOOM COMPANION
COLL. HOLLYWOOD GLAMOUR
VIATUAL REALITY 3D GAMES
BATTLE TANK SIMULATORS
LAS VEGAS CASINO GAMES
STRIFFE-Quest for the vigil
HEXEN-BEYOND HERETIC
WINDOWS 95-250 GAMES
CHEAT CODES DELUXE
ACTION ARCADE 1997
DESCENT 1/DESCENT2
TERMINAL VELOCITY
TEKWAN/WITCHAVEN
FLIGHT SIMULATORS
3D MEGA GAMES
ABNORMAL LADY
MY FIRST NIGHT
WARCRAFT 1&2
FIFFA-SOCCER

SANS CB | SANS CHEQUE

JEUX
CHARME
UTILITAIRES

OFFRE DE LANCEMENT

UN CHEQUE SEJOUR
OFFERT
A TOUT CONNECTE
RENTRANT
LE CODE CADEAU
IC841

DES CENTAINES DE TITRES

POUR RECEVOIR NOTRE DERNIER CATALOGUE DE TITRES CD-ROM 1998
ECRIVEZ-NOUS A L'ADRESSE SUIVANTE :
CONCEPTORA 54 RUE DE TURBIGO 75003 PARIS

Vous trouverez *PPP Boost* sur le CD-ROM n°2, dans « \INTERNET\PPP\ ».

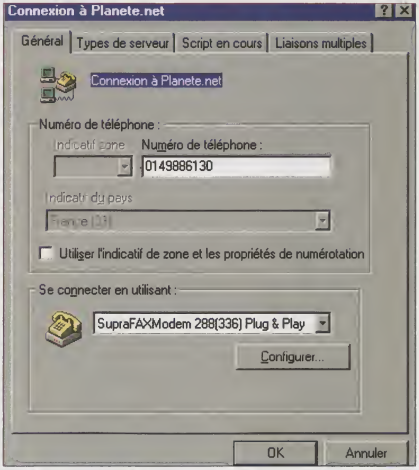
La connexion à Internet avec Windows 98 *(deuxième partie)*

Internet tour, deuxième épisode. Suite et fin de notre petit tour de « l'accès à distance » de Windows 98. Et, en cadeau bonus, un petit utilitaire qui lave plus blanc que blanc et qui est bien pratique pour accélérer vos transferts sur le réseau.

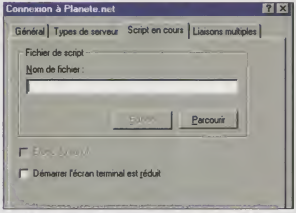
Par Julien Villeret

POUR ceux qui n'ont pas suivi nos pérégrinations, sachez que le mois précédent, nous avons détaillé les deux premiers onglets de l'accès à distance de Windows 98, à savoir « Général » et « Types de serveur ». Pour cette deuxième et dernière partie, il va donc falloir se remettre en position : commencez par cliquer avec le bouton droit de la souris sur une icône de connexion déjà créée (elles commencent souvent par : « Connexion à », suivi par exemple du nom de votre fournisseur d'accès), puis choisissez l'option « Paramètres ». Une boîte de dialogue s'ouvre alors, et c'est avec elle que nous allons travailler.

Allez hop, on clique sur l'onglet « Script en cours ». Mais qu'est-ce donc qu'un script ? En fait, ca ne sert que dans quelques cas bien particuliers. Il faut savoir que lors de l'établissement d'une connexion à Internet, la procédure d'échange du *login*, du mot de passe et des paramètres du protocole utilisé est le plus souvent automatique. Mais dans certains cas (serveurs distants antédiluviens, utilisation obligatoire des protocoles SLIP/CSLIP, grand-mère bretonne, etc.), il faut mettre en place une procédure de connexion spécifique qui permet de répondre aux questions posées par le serveur.



L'accès réseau à distance dans toute sa splendeur.

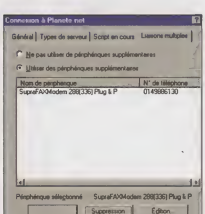


L'onglet « script », celui dont vous n'avez que faire !

Mais je le répète, cela ne concerne que quelques cas très particuliers : en gros les bidouilleurs, quoi. Et eux, ils savent déjà comment cela fonctionne. Donc, nous ne nous étendrons pas trop. Sachez seulement qu'en cliquant sur le bouton « Parcourir », vous aurez accès à quelques scripts de démonstration qui vous permettront d'en découvrir la syntaxe réjouissante (Ndr : Voir n°43, l'article de J.-L. Antoine sur le sujet).

Allez, zou, on clique sur l'onglet « Liaisons multiples ». Et là, c'est une des grandes nouveautés de Windows 98. En effet, jusqu'à présent, vous aviez *a priori* un seul modem relié à une seule ligne téléphonique. Bien. Imaginez que vous soyez doté de deux modems et de deux lignes téléphoniques. Ce n'est alors plus 33.6 ou 56 k que vous pourrez atteindre en vitesse, mais tout simplement le double. Et oui : grâce à une petite astuce, Windows est capable de gérer ces deux connexions comme une seule et unique, donc beaucoup plus rapidement. Pour ceux qui connaissent Numéris, cela s'apparente à de l'agrégation de canaux : on a deux canaux séparés, mais on fait croire au système d'exploitation qu'il ne constitue qu'un seul et même canal très rapide ; charge au système de répartir le téléchargement sur les deux lignes.

Par défaut, le bouton activé indique « Ne pas utiliser de périphériques sup-



À moi les 64 kbps !

plémentaires ». Lorsque l'on clique sur « Utiliser des périphériques supplémentaires », trois boutons des plus classiques deviennent actifs : « Ajout », « Suppression » et « Édition ». Le premier permet d'ajouter dans cette liste les différents périphériques dont vous disposez. Lorsque l'on clique sur « Ajout », s'ouvre une boîte de dialogue qui permet de choisir le premier périphérique, ainsi que le numéro de téléphone auquel il doit se connecter (celui de votre prestataire, quoi). Une fois validé par « OK », il suffit de répéter la même opération avec votre deuxième modem. Désormais, les deux périphériques se trouvent dans la liste : Windows les gère comme un seul et unique. Lors de vos prochaines connexions, il sera capable de les traiter simultanément !

Certes, pour nous autres Français, c'est encore un peu cher : en plus des deux modems et des deux lignes téléphoniques, il faut aussi le plus souvent souscrire un deuxième abonnement à Internet. Et à chaque connexion, la facture téléphonique sera bien entendue doublée. Mais le jeu peut en valoir la chandelle, pour peu que l'on dispose déjà d'une partie de l'équipement et qu'un besoin de haut débit se fasse sentir ponctuellement.

PPP-boost

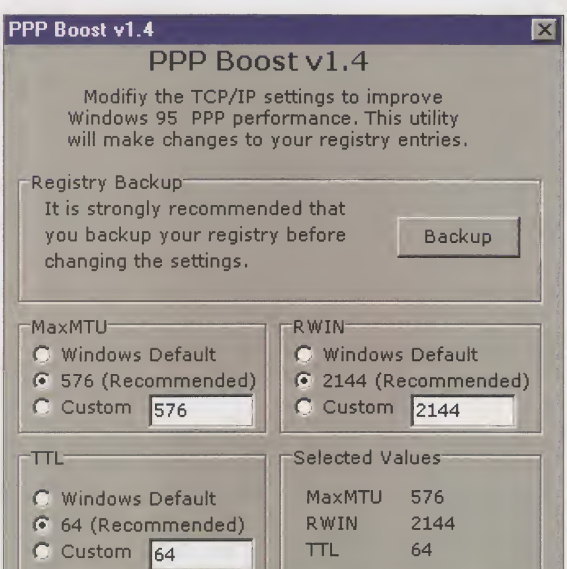
Si, pour une raison financière, vous ne pouvez pasmettre en place cette solution bi-modem, il est toujours possible d'augmenter un peu les performances de votre connexion. Bien entendu, on parle ici de quelque 10 %, et pas d'un doublement de vitesse ! Néanmoins, c'est toujours agréable de gagner un peu en vélocité. Pour cela, il vous suffit d'installer le logiciel *PPP-boost* que nous vous proposons ce mois-ci. D'ailleurs, sachez qu'il fonctionne aussi très bien avec Windows 95.

Une fois installé, allez dans le menu « Démarrer/Programmes » et choisissez « PPP-boost ». Une petite fenêtre très simple s'ouvre alors. Avant de commencez, cliquez sur le bouton « Backup » puis sur « OK » dans la boîte de dialogue qui s'ouvre à cette occasion : cela permet de sauvegarder les fichiers système les plus sensibles de Windows avant d'y effectuer des modifications.

Une fois cette précaution prise, il ne vous reste plus qu'à cliquer sur le bouton du milieu de chacun des choix « MaxMTU », « TTL » et « RWIN ». Dans notre exemple, cela revient à choisir « 576 », « 64 » et « 2 144 » : ce n'est pas dur, il suffit de sélectionner la valeur suivie du mot «*recommended*». Toutefois, notez que ces valeurs peuvent changer selon votre configuration, car elles ne sont pas fixes. Une fois le tout bien paramétré, il ne reste plus qu'à cliquer sur « OK », et à redémarrer votre ordinateur. Et pis... c'est tout.

Ces valeurs sont directement liées au protocole PPP, et en particulier à sa façon de véhiculer les paquets de données : tout ceci est extrêmement technique et ne rentre pas dans le cadre de cet article. Il n'est pas utile de le savoir, le tout est que cela fonctionne correctement ! Désormais, vous devriez remarquer un léger gain en performance lors de vos téléchargements et autres *surfs* nocturnes, particulièrement sur les pages très gourmandes en contenus multimédia... Non, je ne parle pas de sites X, pourquoi faut-il qu'il y ait toujours quelqu'un pour me prêter des intentions aussi grossières. Tssss.

Bon, allez, on arrive au bout de la page là. Donc, nous nous retrouvons le mois prochain pour de nouvelles aventures palpitantes dans le monde d'Internet pour ceux qui n'y connaissent pas grand-chose. J'adore avoir un peu de pouvoir en ce bas monde... ■



La seule et unique fenêtre de PPP-Boost. Simple, non ?

Pages CD

Le jeu Complet du mois

Pitfall: The Mayan Adventure

Pitfall, né sur Atari 2600 au début des années 80, a fait plus que survivre au jeu vidéo : la série reste parmi les meilleurs jeux de plates-formes, tous supports confondus. Après *Pitfall* et en attendant *Pitfall 3D*, amusez-vous avec *The Mayan Adventure*!

L'INSTALLATION du jeu est des plus simples. Si vous avez l'option de lancement automatique de CD-ROM, un menu vous demandant de choisir la langue du jeu apparaîtra quelques secondes après insertion de la galette. Si vous avez désactivé l'option, double-cliquez sur le fichier PIT START.EXE à la racine du CD-ROM. Choisissez la langue qui vous intéresse (le français, par exemple), et le jeu s'installe automatiquement. Seules vos sauvegardes seront enregistrées sur le disque dur: vous n'aurez pas à vous demander s'il vous reste suffisamment de place pour les quelques kilo-octets que nécessite le jeu. Après l'animation d'intro, le jeu s'affichera dans une fenêtre Windows. Faites d'abord un tour du côté des options en allant dans la barre de menu sur "Fichiers/Propriétés". Une fenêtre avec plusieurs onglets apparaîtra.

Onglet Système: choisissez la résolution du jeu (de préférence en plein écran). Si vous avez un PC rapide, nous vous déconseillons de cocher la case "Sync plein écran", le jeu tournant vraiment trop vite en ce mode.

Onglet Son: choisissez le volume des effets sonores, des sons d'ambiance et de la musique CD.

Onglet Difficulté: si vous en avez dans le short, cliquez sur le plus difficile des deux niveaux de jeu.

Onglet Joystick: assignez une action aux boutons de votre manette.

Onglet Clavier: modifiez à votre gré les commandes au clavier. Par défaut, les touches utilisées sont les suivantes: les flèches pour se diriger, la touche "W" (et non "Z") pour sauter, "E" pour tirer, "Q" (et non "A") pour donner des coups de fouet et la barre "Espace" pour sélectionner l'arme à activer.

Onglet Langue: si la langue choisie par défaut ne vous plaît plus, changez ici. ■

Si vous vous arrachez les cheveux à force de ne pas avancer dans *Pitfall: The Mayan Adventure*, nous vous présentons ci-dessous les principales commandes pour tricher, ou déclencher des options cachées.
Pendant le jeu, tapez les codes suivants :
MEOWMEOWLIKEMEOWMAN: donne 9 vies (comme les chats).
EATMOREBRAN: donne 9 «continues». Si avec ça et les 9 vies par "continue", vous n'arrivez pas au bout du jeu...
HATMAN: la première fois change Harry en Hatman (monsieur chapeau). Si vous entrez le code une seconde fois, tous les ennemis se changent en Hatman, et d'un seul coup, ont l'air moins dangereux.
IDDQD: donne des informations sur les développeurs du jeu...
FRAMERATE: affiche le temps machine utilisé, plus particulièrement le nombre d'images par seconde.
LETSDOTHETIMEWARP: donne accès aux niveaux cachés de la version Atari VCS2600. Indispensable.
IDBUYTHATFORADOLLAR: donne accès à tous les niveaux du jeu.
PUMPYOUUP: donne 99 munitions à chaque arme.
FIVEEASYPIECES: permet d'aller à l'un des cinq premiers niveaux.

CD-ROM

sans chèque ni CB

3617

FULLPLAY

Jeux
Educatifs
Utilitaires
Multimédia
Encyclopédies
Musique
Graphisme
Consoles
Hardware

Plus de 380 titres disponibles

Jeux :
Age Of Empires, Resident Evil, Fallout, Turok, Red Baron 2, Tomb Raider 2, Titanic, Starcraft, Red Line Racer, Zero Zone, Incoming, Blade Runner, Prost Grand Prix, Caesar 2, Atlantis...

Culture :
La Tour Eiffel, Londres, Dossier OVNI, Le Bouddhisme, Larousse Multimédia Encyclopédie, , Molière, La Mythologie Antique, Le Monde de la mer...

Eveil, Educatifs :
ADI 4.0, L'Odyssée de Morgan, Corps Humain en 3D, E=Mó, La Panthère Rose, La Ville Enchantée...

Hardware :
Carte vidéo ATI XPERT@WORK, lecteur CD Pionner 32x, Disque Dur 4,3 Go UDMA, Iomega Zip Externe, Modem USR 56K, Claviers, Mémoires, Cartes son...

Mais aussi : logiciels MAC, cartouches et CD PlayStation, Saturn, Nintendo 64, Gameboy...

INFORMATIONS
COMMANDES
SERVICE *48 heures*

NOUVEAUTES chaque semaine

MYTH

AU COEUR DES PLANETES

PRO PILOT

ADIBOU 2

LE PETIT PRINCE

LE CIRQUE MAGIQUE

Tva 5,5 pour les ouvrages de librairie, de CD, de livres et de CD-ROM
Tva 19,6 pour les ouvrages de librairie, de CD, de livres et de CD-ROM / ccd

Piranha Panic

C'est complètement débile. *Piranha Panic* est une sorte de *Defender* avec des poissons. Mangez les petits poissons, empêchez les gros de manger vos bébés. Bref, bouffez tout ce qui passe. Déplacez-vous avec les touches fléchées, et avalez avec la barre espace. Et en cadeau, à l'installation, vous pouvez préférer la langue suédoise au désormais trop classique anglais.

Caesar III

Essayez-vous à la gestion d'une ville antique avec cette démo, qui vous permet de faire les premiers niveaux du jeu, mais qui ne suffisent pas à apprécier l'ampleur du jeu. Lisez bien les textes d'introduction aux missions qui vous donneront des indices pour réussir. Le jeu se manipule entièrement à la souris. Choisissez les bâtiments à construire sur le menu à droite, et cliquez sur la fenêtre de jeu pour construire. Pensez à aller souvent dans la fenêtre des conseillers, histoire de repérer les problèmes qui pourraient subvenir et occasionner la chute de votre petit univers. De plus, une aide en ligne est accessible à tout moment par la barre de menus en haut de l'écran.

Sin

Cette nouvelle démo du prochain *quake-like* d'Activision est plus aboutie que la précédente, proposant notamment quatre niveaux Multijoueur. Après l'installation, allez dans les options de jeu afin de définir votre mode d'affichage. N'oubliez pas de valider sur la ligne " Apply changes ". Vous pouvez aussi modifier les touches utiles, qui sont par défaut celles que l'ensemble des jeux du genre utilisent.

Need for Speed III

La démo offre un circuit, mais seulement en mode Course contre plusieurs adversaires informatiques. Rappelons que le jeu complet offre en plus la possibilité de jouer au chat et à la souris avec la police... ou de chasser en tant que représentant de la loi les riches kékés qui se jouent de la limitation de vitesse. Si les options vidéo par défaut ne vous vont pas, vous pouvez lancer le programme 3Dsetup, ou modifier les réglages dans les options du jeu, en appuyant sur "ESC" en course. Si les touches fléchées, pour accélérer, freiner et tourner, la barre "espace", pour le frein à main, et la touche "H" pour klaxonner, ne vous contentent pas, modifiez les commandes par le même biais. Au *joystick*, poussez la manette vers le haut ou le bas pour votre vitesse. Si vous êtes l'heureux possesseur d'un *joystick* à retour de force, vous allez morfler.

Sin

Le Cinquième Élément

Cæsar III

F16 Multirole Fighter

La démo de ce simulateur de vol simple d'accès vous permet de vivre une mission aérienne, mais aussi de vous essayer au Multijoueur sur Internet, sur le serveur de Novalogic. Un fichier Readme.txt est accessible, rappelant toutes les touches utiles du jeu. À part la vitesse, le choix des armes, la direction et le tir, accessibles par défaut au clavier, vous n'avez pas besoin de savoir grand-chose d'autre pour commencer.

Colin Mac Rae Rally

"On dirait qu'ça t'gêne de rouler dans la boue." Vous allez voir... la démo de *Colin McRae Rally* va vous donner de bonnes sensations de dérapages. Après l'installation, choisissez les options graphiques dans le menu Options/affichage du jeu, définissez vos commandes dans le même coin, et lancez-vous au cœur du pays joyeux des otaries bourrées qui se prennent pour des éléphants (car tout le monde sait que les pachydermes adorent les bains de boue). Même si vous êtes du genre à conduire en vue subjective, jouez un peu en vue extérieure, histoire de voir votre véhicule se tacher, se casser et se déformer au fur et à mesure des dommages ou dérapages dans le caca.

Le Cinquième Élément

Nous, on n'a pas trop apprécié, mais rendez-vous compte par vous-même. Toutes les options modifiables sont accessibles dans le menu du même nom, que vous trouverez au démarrage du jeu.

Colin Mc Rae Rally

Piranha Panic

F16 Multirole Fighter

Total Air War

Si la démo de *Total Air War* montre bien la réussite du modèle de vol du F-22, elle ne vous permet hélas pas de voir le côté stratégique du jeu (avec l'AWACS) et le multijoueur. Vous voulez pas le jeu complet pendant que vous y êtes ?
Installez la démo en répondant " Non " lorsqu'on vous demande d'installer Direct X 5.2 sinon ça plante. Si vous n'avez pas Direct X 6, installez-le en priorité. Vous le trouverez sur notre CD-ROM en lançant l'interface. Après avoir lancé le jeu, vous trouverez, sur l' écran de menu, une petite icône d'aide en haut à droite de l'écran. Cette aide en ligne vous expliquera tous les rouages du jeu, notamment les nombreuses commandes utiles. Avant de vous lancer dans l'action, modifiez les options dans le menu du même nom. Cliquez sur CAMPAIGN, puis sur NEW. Choisissez la mission qui vous intéresse, et cliquez sur FLY. Voici comment décoller rapidement : Vous démarrez devant votre hangar. Appuyez deux fois de suite sur SHIFT-S pour vous retrouver sur la piste. Allumez les deux moteurs avec les touches ^ et $ (les deux à droite du P), mettez les moteurs à fond (avec la touche o ou avec la molette de gaz de votre joystick. C'est parti. Lorsque vous avez une vitesse suffisante, décollez, et rentrez le train d'atterrissage avec la touche G. Pour admirer votre avion sous différents angles, appuyez sur les touches de fonction. Potassez tout de même l'aide pour faire quelque chose de plus constructif : tuer des ennemis, par exemple.

30 avions pour Combat Flight Simulator et Flight Simulator 98

INSTALLATION
Grâce à la Fédération nationale de simulation (http ://fly.to/fns.fr), vous trouverez dans le répertoire \cfs à la racine du CD-ROM n°2 des avions supplémentaires utilisables avec les dernières simulations de vol de Microsoft Flight. À chaque avion correspond un fichier compressé .ZIP. Décompressez les fichiers dans un répertoire de votre choix sur votre disque dur. Si vous n'avez pas Winzip, vous le trouverez dans la boîte à outils sur notre CD. Lancez ensuite le programme CFSCONV.EXE, pour Combat Flight Sim ou FS98CONV.EXE pour Flight simulator 98. CFSCONV.EXE se trouve dans le répertoire du jeu sur votre disque dur, par défaut dans Program Files\ Microsoft Games\ Combat Flight Simulator. Choisissez Convert Aircraft File, trouvez le fichier à l'extension .AIR de votre avion là où vous l'avez dézippé, et lancez la conversion. L'avion est automatiquement converti et transféré pour le jeu. Lorsque vous choisirez l'avion à utiliser, vous trouverez votre petit nouveau avec tous les autres. Pour Combat Flight Sim, la majorité des nouveaux avions n'ont pas d'armes. Pour leur permettre facilement de combattre, repérez un avion d'origine assez proche. Allez dans le sous-répertoire \Aircraft\(Nom de l'avion) situé dans le répertoire de Combat Flight Sim. Repérez le fichier avec l'extension .DP. Ce fichier rassemble les données de combat. Copiez-le dans le sous-répertoire de votre nouvel avion (celui qui se trouve dans le répertoire \Aircraft de Combat Flight Sim). Renommez ce fichier. Si vous avez converti le Dewoitine 520, vous pouvez utiliser le fichier du Spitfire Mk.I. Copiez dans le répertoire du Dewoitine 520, le fichier .DP du Mk.I, et renommez-le avec le nom de votre nouvel avion. Pour faire cela facilement, reproduisez exactement le nom du fichier .AIR en respectant les majuscules et les minuscules. Vous devrez donc avoir dans le répertoire de votre nouvel avion, un fichier Dewoiti.AIR et un fichier Dewoiti.DP. Vous risquez de vous apercevoir que la localisation des armes ne colle pas parfaitement avec votre avion. Cela est plus difficilement modifiable, avec le programme Flight Shop ou en éditant les coordonnées des armes définies dans le fichier DP. Mais attention, ne plongez là-dedans qu'avec précaution ! Pour que votre avion subisse des dégâts, répétez l'opération avec le fichier .CFG. Attention, vous devez garder _CHECK avant l'extension. Pour le Dewoitine 520, le fichier Spitfire_MK1_CHEC.CFG devient 520_CHECK.CFG. Les *cockpits* sont ceux d'un Cessna modifié. Vous pouvez également utiliser un cockpit de Combat Flight Sim. Il suffit d'aller dans le répertoire /Aircraft puis dans celui de l'avion choisi. Vous sélectionnez le répertoire Panel et vous le copier dans le répertoire du nouvel appareil. Enfin, comme dans Flight Sim, le train ne rentre qu'à une certaine altitude.

LES AVIONS
Immense merci aux deux auteurs qui nous ont autorisé à diffuser leurs modèles. N'hésitez pas à jeter un œil sur leurs sites pour obtenir des informations passionnantes sur leur travail. Et si vous aussi vous souhaitez nous envoyer vos avions, nous serons heureux de les mettre sur nos CD.

Le site d'Hervé Devred se trouve à l'adresse http ://services.world-net.net/hdevred/homepage.html
Nous lui devons les appareils suivants :
- MESSERSCHMITT Bf.110
fichier Bf110.zip
- MESSERSCHMITT Me.262
fichier Me262.zip
- MACCHI C.200 SAETTA
fichier C200.zip
- NAKAJIMA Ki.27 NATE
fichier Ki27
- MITSUBISHI Ki46 DINAH
fichier Ki46
- KAWASAKI Ki61-II HIEN
fichier Ki61
- MITSUBISHI G4M BETTY
fichier Gm4
- MORANE SAULNIER 406
fichier ms406.zip
- DEWOITINE 520 – fichier 520.zip
- CURTISS P36 HAWK
fichier P36.zip
- POTEZ 540 – p540.zip
- LIORE ET OLIVIER Le045
fichier leo45.zip
- LATECOERE LATE 28-6
fichier late.zip
- LOOKHEED P38-E LIGHTNING
fichier p38.zip
- VOUGHT F4U-1D CORSAIR
fichier f4u.zip
- NORTH-AMERICAN B.25
fichier b25.zip
- LAVOTCHKINE La.5
fichier la5.zip
- ILIOUCHINE Il-10 STURMOVIK
fichier il10.zip
- MIKOYAN GOURYEVITCH MiG-3
fichier mig3.zip
- PETLYAKOV Pe-3
fichier pe3.zip
- ILIOUCHINE DB3/Il4
fichier il4db.zip

De cette liste, il faut distinguer les B25 et Bf110 dont CFS fournit les caractéristiques puisqu'ils se trouvent dans les avions non-pilotables, le Macchi C200 italien qui a participé à la bataille d'Angleterre et les appareils de la campagne française de 1940. Les appareils américains, russes et japonais permettent de modifier l'histoire... De plus, chaque avion possède un fichier texte qui comporte des informations techniques et historiques. Le concepteur a vraiment bien travaillé !
Les appareils fournis par l'Australien Mike Hill sont pour la plupart postérieur à la Seconde Guerre mondiale. Retrouvez son site à l'adresse http ://ourworld.computer.com/home pages/mikehill/MENU.htm
- P 26 – fichier p26a.zip
- DH108 – fichier dh108.zip
- FAIREY FIREFLY AS.6
fichier ffly6.zip
- FAIREY FIREFLY T.7
fichier firfly7.zip
- FAIREY FIREFLY T.5
fichier firfly5.zip
- HANDLEY PAGE HERACLES

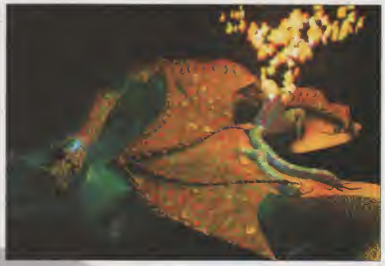
Attention

Suivez scrupuleusement les indications données dans cette page. En cas de mauvaise manipulation, il faudra réinstaller le jeu.

Le répertoire des *demos* est bien rempli ce mois-ci, même s'il est principalement axé sur deux parties. Comme d'habitude à cette période, la plupart des groupes semblent se réserver pour la prochaine Party 98 qui se tiendra au Danemark à la fin du mois de décembre. Lancez uniquement les *demos* sous DOS. Si vous avez des problèmes, essayez d'enlever le maximum de programmes résidents et *drivers* de la mémoire conventionnelle. Au démarrage du DOS, une pression sur la touche "F8" vous permet d'éliminer une à une les lignes de commande des fichiers de démarrage. Ne laissez que le strict minimum ! Toutes les *demos* sont réunies dans "\DEMO".

■ L'Evoke 98 est traditionnellement une *party* allemande intéressante. Cette année, quelques productions se sont détachées du lot. Vous devriez aller consulter tout ça sans plus attendre dans : "\EVOKE98\".

■ La très bonne surprise du mois est la nouvelle *party* polonaise Quast 98. Comme toujours, les Polonais sont adeptes de qualité, et quelques nouveaux groupes pourraient faire parler d'eux lors des *parties* à venir. Pour vous en convaincre, vous pouvez lancer les *demos* présentées à cette occasion et rangées gentiment dans : "\QUAST98\".



Pour vos Jeux

Toutes les dernières soluces

ETAJV 8.72 : Vous trouverez dans le répertoire \hard\soluce l'ETAJV, l'Encyclopédie des Trucs et Astuces des Jeux Vidéo. Elle se présente sous la forme d'un fichier d'aide Windows. Double-cliquez dessus, et cherchez ce qui pourra vous aider dans le très grand nombre d'aides, tricheries et solutions disponibles.

Patches3D

Vous trouverez les *patches* pour cartes accélératrices 3D dans le répertoire \PATCHES\3D\

Pour carte à base de *chip* 3Dfx, dans le répertoire \3DFX :

■ **I-War :** Le fichier I-War_3Dfx_Upgrade est la somme de tous les précédents et rajoute le support 3Dfx à un des meilleurs jeux de simulation spatiale.

Pour cartes compatibles Direct 3D dans le répertoire \D3D

■ **F22 ADF :** Le *patch* Direct 3D du moins dernier est déjà détrôné par un nouveau venu, au doux nom de engd3d.zip.

Patches génériques

Vous trouverez les *patches* génériques dans le répertoire \Gene

■ **Blade Runner :** Les fichiers Bladecd.exe et Bladedvd.exe mettent respectivement à jour les versions CD-ROM et DVD de ce fabuleux jeu d'aventure.

■ **Diablo :** Le fichier DRTL107.exe est sans aucun doute le dernier patch pour Diablo. Un fichier readme.txt récapitule toutes les modifications apportées.

■ **Unreal :** Vous trouverez dans le répertoire \Unreal tous les *patches* sortis pour le jeu, notamment le tout dernier en date pour la version 2.16.

■ **Dark Earth :** Le fichier Darkearthpatch.exe corrige les messages suivants : Error4, Error8, Error9. C'est pas trop tôt.

■ **Rainbow Six :** C'est la fête ! Plusieurs fichiers sont disponibles : counterskin.zip permet de corriger un problème multijoueur : lors des parties en *deathmatch*, on a toujours du mal à discerner les membres de son équipes et les adversaires. Grâce à ce *patch*, chaque équipe dispose de « skins » différents. r6102afull.exe est le *patch* correctif à proprement parlé : grâce à lui, un gros défaut de l'intelligence artificielle est corrigé. Désormais, les ennemis ne se font plus tirer dessus à longue distance sans réagir : ils se taillent ! Ils visent également beaucoup mieux. En principe, le patch devrait être compris dans la version finale du jeu. sniper_guns_203_0.zip vous offre de nouvelles armes : revolvers, fusils d'assaut, etc.

Le fichier r6plans.zip contient les plans de toutes les missions. Placez-les dans le dossier « Plans » et chargez-les. Il est évident que pour profiter pleinement du jeu, il ne sont à utiliser qu'en dernier recours.

■ **Sanitarium :** Le *patch* sntrm.exe corrige des bugs observés sur le deuxième niveau du jeu. Il est donc plus que conseillé d'en faire usage.

■ **HEDZ :** Si vous possédez une version ancienne de Windows 95, HEDZ risque de ne pas fonctionner correctement (c'est-à-dire si votre version est la 4.00.950 ou la 4.00.950a). Dans ce cas, installez le patch hedz.exe.

■ **Starcraft :**

Le fichier star_103.exe sera désormais requis pour jouer sur Battle.net. Sinon, une pléiade de petits changements ont été également apportés.

Dans cette rubrique, vous trouverez tous les mois une explication détaillée de notre sélection mensuelle de *sharewares/freewares* et démos. Nous vous expliquons tout sur le fonctionnement et le potentiel de ces programmes incontournables.

Les sharewares Hard du mois

Par Sylvain Bontoux

Capture d'écran un cran au-dessus

SnagIt 32

SNAGIT, logiciel *shareware*, est un outil de capture d'écran. Mais cet utilitaire effectue trois types de captures différentes. Ainsi pourrez-vous aisément récupérer de l'image, de la vidéo et du texte. Son utilisation est simple. Dans un premier temps, par l'intermédiaire du menu «Input», sélectionnez dans quel élément de l'écran la capture sera effectuée. Pour la capture d'une fenêtre, lorsque vous déplacerez le curseur dans cette dernière, un cadre rouge vous indiquera la partie qui sera capturée. Ensuite, on choisit sous quel média elle sera enregistrée dans le menu «Output». À chaque type de capture correspond un format dédié pour l'enregistrement: un fichier .TXT pour le texte; un fichier .AVI pour une animation ou .BMP pour une image. Pour finir, il vous reste à déterminer le raccourci clavier par lequel vous démarrerez votre capture. Une fois tous les paramètres définis, votre capture peut commencer. La capture de la vidéo et des images est des plus classiques. En revanche, celle du texte est plus originale. Son action vous restituera le texte capturé dans le Bloc-notes de Windows avec la mise en forme de l'originale relativement bien conservée. La grande force du programme est qu'il est extrêmement performant avec une ergonomie réussie. ■

- Utilisation: **Captures d'écran.**
- Langue: **Anglaise.**
- Editeur: **TechSmith Corp.**
- Genre: ***Shareware.***
- Prix: **40 $ pour la version complète.**
- Sur le CD-ROM: **Vous trouverez *SnagIt 32* sur le CD-ROM n° 2, dans «\HARD\SHARE\SNAGIT.**

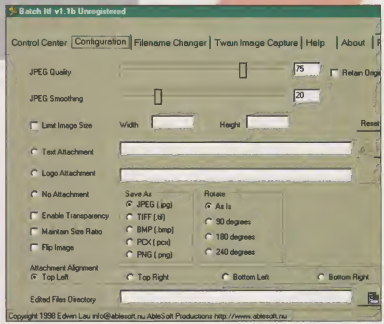
L'interface est sobre mais extrêmement simple d'emploi.

Conversion d'images en gros

Batch It!

BATCH IT! est un logiciel destiné à la conversion d'images. Une fois paramétré, l'utilitaire redimensionne, change de format, ou renomme plusieurs images sans que vous ayez à reprendre les manipulations pour chacune d'entre elle. L'interface du logiciel est simple et intuitive. Chaque fonction est classée dans les onglets correspondants. Le premier, «Control center» contient la liste des images sur lesquelles vous voulez travailler. Pour les sélectionner, il suffit de parcourir vos répertoires comme à l'accoutumée sous Windows 95. «Configuration» est le panneau le plus important du logiciel. C'est à cet endroit que l'on définit vers quel format va être effectuée la conversion. Vous avez le choix entre 5 formats (TIFF, JPEG, BMP, PCX ET PNG). Si vous le souhaitez, vous pourrez imposer des dimensions précises à vos images. Mais il est recommandé d'en conserver le *ratio*. À noter que le JPEG a droit à un traitement de faveur car, si ce format est sélectionné, on pourra choisir des paramètres optimisés pour le Web. «Filename changer» sert à renommer un groupe de fichiers sur le même principe que les conversions. Cerise sur le gâteau, *Batch It!* gère même les scanners grâce au pilote Twain. ■

- Utilisation: **Utilitaire de conversion d'images.**
- Langue: **Anglaise.**
- Editeur: **AbleSoft.**
- Genre: ***Shareware.***
- Prix: **25 $ pour la version complète.**
- Sur le CD-ROM: **Vous trouverez *Batch It!* sur le CD-ROM n° 2, dans «\HARD\SHARE\BATCHIT».**



Batch It! propose de nombreuses options pour les conversions en masse.

Les paramètres de Windows sous contrôle

WINBOOST est un logiciel *shareware* destiné uniquement aux possesseurs de Windows 98. Cet utilitaire permet de modifier un nombre impressionnant d'options et de paramètres de Windows. Même si la dernière version de la célèbre interface graphique possède déjà ce type d'outils dans les Powertoys, *Winboost* permet une configuration bien plus poussée et complète que ce dernier. Son principe de fonctionnement est très simple, il modifie directement certaines clés dans la base des registres. Côté interface, les choix sont classés en six rubriques : «System», «Start menu», «Explorer», «Desktop», «Internet» et «Miscellaneous». On sélectionne les options au travers des cases à cocher puis chacune d'entre elles amène un texte d'aide accompagné d'une prévisualisation graphique, lorsque celle-ci est disponible.

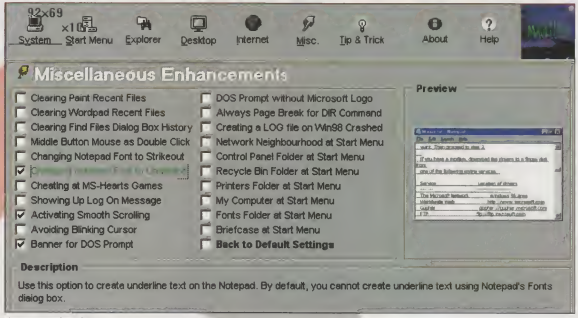
La partie «System», on s'en serait douté, sert à optimiser le système et le démarrage de Windows. Grâce à elle, on pourra désactiver l'Autoscan qui a lieu après un «reboot» violent, genre après un plantage. Dans le même ordre d'idées, on passera les pilotes Doublespace et Drivespace qui sont inutiles lorsque vos disques ne sont pas compressés. Le logiciel corrige quelques défauts de Windows. Il permet, par exemple, d'optimiser le cache pour les lecteurs dont la vitesse est supérieure à 4x. De la même facon, on peut gagner de 2 à 12 Ko de mémoire lors d'une sortie DOS ou encore adapter le *swap* disque (ou fichier d'échange) en fonction de la quantité de RAM présente dans le PC.

«Start menu» sert comme son nom l'indique à l'organisation du menu «Démarrer». Les modifications que le programme va effectuer ont des conséquences plus visuelles que pour la partie précédente. On pourra ainsi, entre autres, décider de cacher certains menus comme «Favoris», «Document», «Rechercher» ou encore renommer certains noms de fonctions tel éteindre, exécuter, etc.

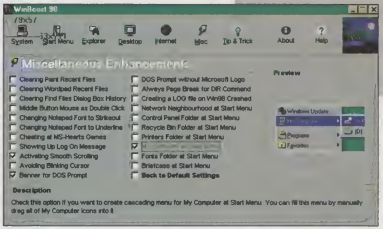
«Windows Explorer Enhancements» ajoute des fonctions à l'Explorer de Windows 98 qui le rendent beaucoup plus simple pour la gestion des fichiers. Les options que *Winboost* amène dans cette partie sont principalement des ajouts dans les menus contextuels. L'une des possibilités les plus pratiques est d'ouvrir un répertoire dans une fenêtre DOS, ce qui évite de se compliquer la vie avec les répertoires possédant des noms longs. On peut aussi, si on le désire, cacher un ou plusieurs lecteurs pour une plus grande confidentialité de vos données ou éviter que des néophytes ne fassent de manipulation malheureuse sur votre machine.

«Desktop Enhancement» est destinée aux options concernant le bureau. Vous pourrez pousser plus loin la configuration de celui-ci. Comparée aux autres, cette rubrique est plutôt orientée vers l'esthétique de 98. Elle contient des options pour améliorer l'organisation du bureau et différents détails visuels. Ainsi vous pourrez désactiver l'écran d'accueil, changer le nom et le numéro de produit, obtenir des informations plus précises sur votre processeur, retirer les petites flèches sur les icônes des raccourcis.

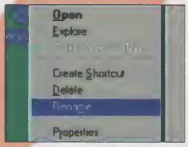
«Internet» est orientée vers les propriétés d'*Internet explorer*. «Miscellaneous Enhancements» s'occupe des options inclassables comme les déplacements de la corbeille ou encore le changement de fond du *notepad*, etc. Une fois toutes vos sélections faites, il ne vous reste plus qu'à appliquer (bouton «Apply»), et pour finir, le logiciel vous proposera de redémarrer votre machine pour que les modifications prennent effet. ■



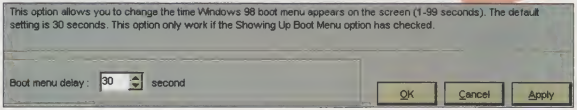
Le menu Miscellaneous contient les inclassables.



On peut désormais inclure des éléments système dans le menu «Démarrer».



Certaines options sont accompagnées d'une preview parfois plus explicite que du texte.



Les descriptions peuvent être actives pour une configuration plus poussée.

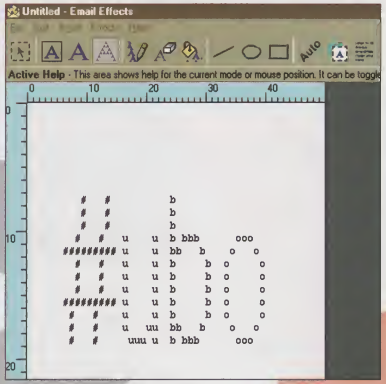
- Utilisation: **Utilitaire de modifications de paramètres pour Windows 98.**
- Langue: **Anglaise.**
- Editeur. **Magellas Corp.**
- Genre: ***Shareware.***
- Prix: **15 $ pour la version complète.**
- Sur le CD-ROM: Vous trouverez ***Winboost 98* sur le CD-ROM n° 2, dans «HARDSHARE\WINBOOST**

Dessinez du texte

Email Effects version 1.5

EMAIL EFFECTS est un programme *shareware* de la création d'illustrations pour vos lettres ou vos signatures *e-mail*. L'utilisation du logiciel est extrêmement simple car il propose des outils typiques des logiciels de dessin, tel le stylo, le pot de peinture et la création de formes géométriques. Mais, au lieu de traits ou de lignes, ce sont des caractères et des symboles qui apparaissent. Pour créer un dessin, il suffit de faire «New» dans le menu «File», puis de commencer votre œuvre. Le premier outil sert à sélectionner une zone, les trois suivants à écrire en GROS, la suite sont les instruments classiques de dessin.
L'avantage de ces chefs-d'œuvre graphiques, c'est qu'ils ne sont pas considérés comme des images mais comme du texte. Dans un premier temps, cela en facilite grandement l'importation dans n'importe quel logiciel. Un simple «copier-coller» suffit, tandis que l'on sauvegardera sa création au format .TXT. Enfin, signalons que l'utilisation des dessins obtenus n'alourdit que très peu la taille de votre fichier ou de votre *mail*. À l'usage, on peut créer aisément des signatures originales à la fin de chaque message, tout en épargnant à votre correspondant des temps de téléchargement interminables. Au début, l'interface du logiciel peut sembler un peu spartiate et compliquée mais, bien au contraire, elle est déconcertante de simplicité. ■

■ Utilisation: **Création d'illustrations pour lettres et *e-mails*.**
■ Langue: **Anglaise.**
■ Editeur: **Sig Software.**
■ Genre: ***Shareware*.**
■ Prix: **15 $ pour la version complète.**
■ Sur le CD-ROM: **Vous trouverez *Email Effects* sur le CD-ROM n° 2, dans «HARD\SHARE\EMAIL».**



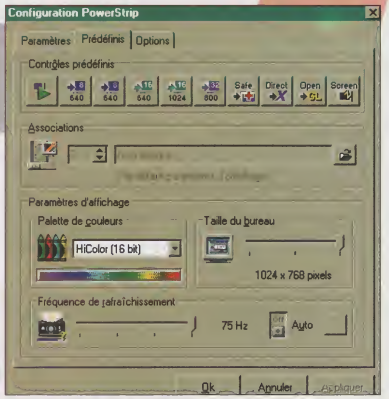
Ce logiciel peut dessiner mais aussi écrire!

Les bonnes résolutions

PowerStrip

POWERSTRIP est un logiciel qui gère les propriétés d'affichage afin de pousser au maximum les capacités de votre carte graphique. Au démarrage, l'utilitaire se loge dans la barre de menus pour un accès rapide. Graphiquement, *Powerstrip* est représenté sous la forme d'une barre d'outils dont la principale fonction consiste à assigner des raccourcis à des résolutions d'écran. Le programme supporte les cartes graphiques les plus répandues actuellement sur le marché. Pour définir les propriétés de chacune des résolutions, matérialisées par des boutons, il suffit de cliquer sur l'icône du logiciel. Après avoir configuré chaque résolution, il ne reste qu'à cliquer sur le bouton correspondant pour y accéder automatiquement.
Par ailleurs, le logiciel propose d'associer des applications à des configurations spécifiques, ce qui est assez utile pour les anciens programmes qui ne supportent que le mode 256 couleurs.
Le bouton «Ajustement d'écran» assure le centrage et la taille de l'image afin que celle-ci occupe l'espace maximal sur la dalle de l'écran. Les quatre derniers boutons serviront respectivement à la modification de la taille des polices, au millimètre près, au démarrage de l'écran de veille et au rafraîchissement de bureau. Enfin, il est possible, en utilisant les boutons en forme de loupe, de réduire et d'agrandir la taille du bureau en jouant avec les résolutions. ■

■ Utilisation: **Gérer les propriétés d'affichage.**
■ Langue: **Anglaise.**
■ Editeur: **EnTech Taiwan.**
■ Genre: ***Shareware*.**
■ Prix: **N.C.**
■ Sur le CD-ROM: **Vous trouverez *PowerStrip* sur le CD-ROM n° 2, dans «HARD\SHARE\POWER».**



Vous pouvez affecter des propriétés spécifiques à chaque résolution.

CD SPORT

N° 3 Oct. / Nov. 98 LE MAGAZINE DU SPORT MULTIMÉDIA

Le meilleur de la simulation sportive !

49 F

Découvrez tous les trucs et astuces de plus de 40 jeux !

En jeu complet, 300 décathlon

un grand jeu d'athlétisme !

ACTUELLEMENT EN KIOSQUE

POUR ACHETER encore plus malin !

TOUJOURS PLUS

- D'ACTUALITÉS
- DE PROMOTIONS
- DE DOSSIERS
- DE REPÈRES
- DE REGIONS

Micro Achat

COMPAQ -50%

des prix fous

7790DMT à 13 990 F

INCROYABLE 550

Plus de 550 promotions fantastiques...

20 F seulement !

L'INDISPENSABLE !

ABONNEMENT SUR 12 N°s

STOP

PC FUN

HARDWARE - CREATION - JEUX

31,00 F

LE NUMÉRO !

Raisonnez malin !

ABONNEZ-VOUS DÈS AUJOURD'HUI

Bon ou photocopie à retourner accompagné du règlement à l'ordre de Pressimage :

PC Fun – Service Abonnement
55, route de Longjumeau 91387 Chilly-Mazarin cedex. Tél. : 01 64 54 76 89

☐ Abonnement 1 an (12 numéros) **372 F** (étranger & Dom-Tom 492 F)

☐ Chèque ☐ Mandat-Lettre

☐ Carte bancaire : ⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊ Exp. : .../...

Adresse de réception de l'abonnement :

❑ M. ❑ Mme

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : .....Ville : .....

Pays : .....Tél. : .....

Date : .....Signature :

F044B

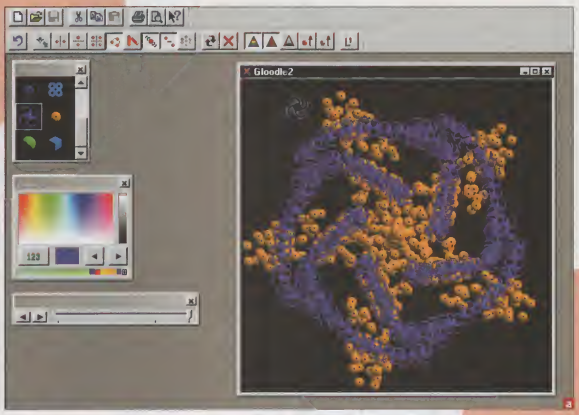
Les données ci-dessus seront traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 pour s'exercer auprès de notre service abonnement. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit.

Par Stéphane Belin

Le kaléidoscope fou !

Gloodle 1.01

GLOODLE est un programme assez fou, et pour tout dire passablement inutile. Il avait donc parfaitement se place ici, puisque notre curiosité pour les trucs idiots et inutiles n'a d'égale que notre envie de vous la faire partager. Tout le monde a, un jour ou l'autre, eu en sa possession un kaléidoscope. *Gloodle* est ce qui se rapproche le plus de l'idée que l'on peut se faire d'un kaléidoscope sur PC. Mais le plus simple est de charger tout de suite la démo et de s'y mettre ! Le principe est simple. Commencez par cliquer sur l'icône New pour démarrer un projet. Une boîte de dialogue vous demande la taille de votre canevas. Laissez les valeurs par défaut. La fenêtre au fond noir qui s'ouvre est l'espace où vous allez délirer. Choisissez tout de suite une forme dans la palette Shapes. Sans plus attendre, allez gribouiller furieusement dans la fenêtre de votre projet (Image a). Vous constatez que les formes que vous produisez sont dupliquées, selon le principe des miroirs d'un Kaléidoscope. De gauche à droite, dans la barre d'outils supérieure, vous trouverez un certain nombre d'outils qui agiront sur vos tracés (Image b). Le premier permet de déplacer le centre du miroir. Les quatre icônes suivantes vous permettent de modifier le type de miroir. La sixième vous propose de choisir entre un tracé à main levée et des lignes. Jitter crée un décalage chaotique des formes, plus ou moins important, lorsque vous dessinez. L'icône Skipping, enfin, sert à définir un espace entre chaque nouvelle forme créée. La palette Colors vous permet de modifier la couleur d'une forme, une fois sélectionnée. Cliquez directement dans le nuancier pour choisir une couleur. Les icônes situées à la droite de la barre d'outils permettent de jolis effets en modifiant la saturation de la couleur des formes ou leur teinte, en fonction de leur éloignement du centre de réflexion. Faites quelques essais pour comprendre le principe. Enfin, une fois votre magnifique création terminée, il ne vous reste qu'à appliquer un effet très sympa de *Gloodle* qui consiste à donner une impression de profondeur au dessin. Pour cela, il suffit d'aller cliquer sur l'icône Simulate Depth située à l'extrême droite de la palette d'outils. Pour modifier l'effet, changez l'espace entre les deux réglettes Depth Range. Vous pouvez aussi modifier entièrement les couleurs du dessin, en sélectionnant l'option ChromaDepth dans cette même boîte de dialogue. Mais j'ai gardé le meilleur pour la fin. Le programme enregistre toutes vos actions et un clic sur Regenerate produit une animation assez... étrange (Image c). ■



- Utilisation : **Kaléidoscope virtuel.**
- Langue : **Anglaise.**
- Genre : ***Shareware.***
- Prix : **20 $ pour la version complète.**
- Sur le CD-ROM : **Vous trouverez *Gloodle* sur le CD-ROM n° 2, dans "CREATION\GLOODLE\SETUP.EXE".**

3617 BestWare

Incroyable! TOUS CES CD GRATUITS

NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...!

AMATEUR 5000 PHOTOS
photos d'amatrices, et perverses. MAC & PC.

VIRTUAL DETECTIVE
Le meilleur des cédéroms interactifs de 1997 . MAC & PC.

STARS NUES 3
Vos plus grandes Stars françaises nues.

Le film X de PAMELA.

...COLLECTION PHOTOS STARS NUES...

Stars Nues 6

Stars Nues 4 : Top Models

Stars Nues 5 : T.V

Stars Nues 2 : Cinema

Une nouvelle collection **HYPER HARD** de Mangas

...MANGAS...

PLAISIRS MANGAS 1

MANGAS GIRLS 1

FEMMES PERVERSES...FEMMES PERVERSES...

F.P BONNES

F.P MARIEES

F.P MENAGERES

F.P SECRETAIRES

Une nouvelle collection **HYPER HARD** de vidéos MPEG

Vidéo MPEG

SEYMORE n°1(MPEG)
La meilleur du hard-Core en vidéo qualité "ééé". Près d'une de film.

SEYMORE n°2 (MPEG)
Retrouvez la suite des aventures de seymore Butts.MPEG qualité TV.

INTERACTIFS...INTERACTIFS...INTERACTIFS...

CD N°3
Avec le jeu "Virtual Party" à la pipe du moile de Floralie. VF Mac & PC

LEA MARTINI
Elle répondra à toutes vos questions et tous vos désirs...VF Mac & PC

ZARA WHITES TEMPLE
Incontournable, un jeu 100% interactif... VF Mac & PC

VOYEUR
cachez-vous et observez des femmes tel un paparazzi. VF Mac & PC

Une selection de cédéroms 100% **INTERACTIFS** l'amour virtuel chez vous

BIG MELON(MPEG vidéo)
Des femmes avec d'enormes seins dans des films hyper hard.

BOUCHES
Vidéo MPEG de qualité, ... complètement de la bouche inoubliable

BON DE COMMANDE

Cédéroms également disponibles sur le 3617 BestWare , il suffit de choisir et de laisser ses coordonnées.

Bon de commande à renvoyer à POINTCD, BP 107 - 75961 PARIS CEDEX 20.

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

CP.....Ville.....

Règlement à l'ordre de CDX-MAG

Je certifie être majeur. Signature

☐ Chèque (Etranger: Nous n'acceptons plus de chèque étranger au dessous de 200F)

☐ Carte Bancaire

_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/ exp _/_/_/

E-MAIL : vpc.cyber-press@wanadoo.fr

Cochez les CD gratuits que vous désirez que vous voir. Vous ne payez que les frais d'expédition, soit 20 frs par CD

INTERACTIFS	☐ Stars Nues Vol.1 (photos/PC)	**PHOTOS X**	☐ F.P Mariees (photos/PC)
☐ Virtual Détective (interactif)	☐ Stars Nues Vol.2 (photos/PC)	☐ Amateurs 5000 photos (photos/PC)	☐ Perversions_Ext 1 (photos/PC)
☐ Pleasure CD n°1 (interactif)	☐ Stars Nues Françaises (photos/PC)	☐ Asian 1 (photos/PC)	☐ Perversions Extrêmes vol.2 (photos/PC)
☐ Pleasure CD n°2 (interactif)	☐ Stars Nues TV (photos/PC)	☐ Asian 2 (photos/PC)	☐ Perversions Extrêmes vol.3 (photos/PC)
☐ Pleasure CD n°3 (interactif)	☐ Stars Nues Top Models (photos/PC)	☐ Teeny Bondage 1 (photos/PC)	☐ Perversions Extrêmes vol.4 (photos/PC)
☐ Deepthroat 2 (interactif)	☐ Stars Nues Débutantes (photos/PC)	☐ Teeny Bondage 2 (photos/PC)	**MANGAS X**
☐ Voyeur Extrême (interactif)	**VIDEOS MPEG**	☐ Hard Extrêmes épisc 1 (photos/PC)	Shin Angel (Vidéo Mangas/X)
☐ Oh, my godot (interactif)	☐ Seymore Butts n°1 (vidéo MPEG)	☐ Hard Extrêmes épisc 2 (photos/PC)	L'Odyssée... (Vidéo Mangas/X)
☐ 2 Jars Whites Temple (interactif)	☐ Seymore Butts n°2 (vidéo MPEG)	☐ Les enchaînés (photos/PC)	Pornoennemis... (Vidéo Mangas/X)
☐ Léa Martini interactive (interactif)	☐ BIG MELON (vidéo MPEG)	F.P mérugérie (photos/PC)	Godzon (Vidéo Mangas/X)
☐ Passport X à Budapest (interactif)	☐ Bouches profondes (vidéo MPEG)	F.P étudiantes (photos/PC)	Enchères... (Vidéo Mangas/X)
STARS	☐ EXHIBITIONS (vidéo MPEG)	F.P bourgeoises (photos/PC)	Paisiers Mangas 1 (Vidéo Mangas/X)
☐ La Fête du Pamela (Vidéo)	☐ TOUS DERNIERS (vidéo MPEG)	F.P bonnes (photos/PC)	Paisiers Mangas 2 (Vidéo Mangas/X)
		F.P secrétaires (photos/PC)	Mangas Girls 5 (Photos & Vidéo/X)
			CHARME
			Les filles d'Abbé Bergman (Charme)
			Les filles de Mme Anchor (Charme)
			VIDEOS
			Quasimodo (Vidéo/X)
			Star Trique (Vidéo/X)
			Cyrano (Vidéo/X)
			VIE PRATIQUE
			Cognac au coïts (Recettes)
			GAYS
			Gay Porn 1 (Vidéo/X)

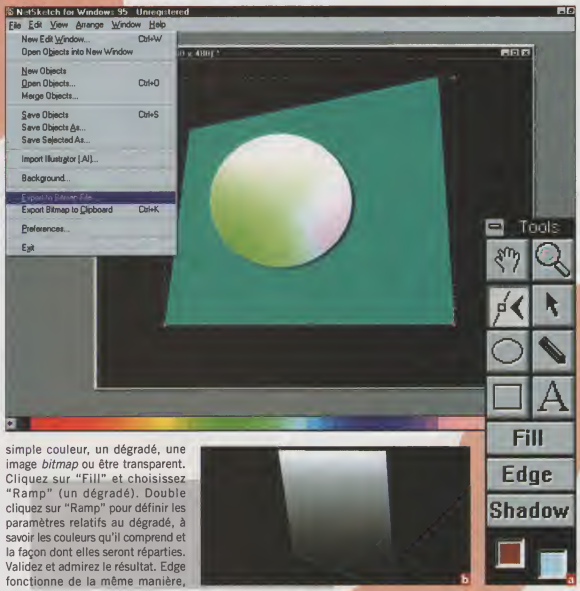
Nombre de CD : ..... fois 39frs = ... frs

TOTAL GENERAL .....FRS

Le plus simple du dessin vectoriel

NetSketch 2.22

Si vous voulez vous lancer dans le dessin vectoriel, il vous faut en appréhender les bases à l'aide d'un outil très simple. *NetSketch* vous conviendra parfaitement dans ce cas. Il est rapide et très accessible. Et même s'il ne regorge pas d'outils, il regroupe néanmoins l'essentiel des fonctions de dessin vectoriel classiques. Partons pour un petit tour d'horizon de la chose. La palette flottante d'outils réunit l'accès à toutes les principales fonctions du programme(Image a). Commençons tout naturellement par cliquer sur un outil de création de formes : le rectangle. Ensuite, tracez le rectangle dans la fenêtre de dessin. Une fois votre forme créée, elle devient un objet à part entière. L'intérêt du vectoriel est que vous pouvez ensuite le modifier à loisir. L'outil en forme de flèche vous permet d'intervenir sur une forme que vous avez tracée. En cliquant avec la flèche à l'intérieur d'une forme, vous pouvez la déplacer. En cliquant sur une des poignées situées dans les coins, vous modifiez la taille de la forme. Essayez tout de suite avec votre premier rectangle. Vous constatez qu'il est constitué tout naturellement de quatre sommets. Pour agir sur n'importe quel sommet d'une forme, de manière indépendante des autres, il faut cliquer dessus et le déplacer avec l'outil "Nodes" (un point avec une espèce de petit *boomerang*). Vous pouvez déjà essayer de déplacer un sommet de votre rectangle. Regardez comment on peut donner un effet de perspective en utilisant judicieusement cet outil (Image b). Chaque forme est constituée d'un contour et d'un fond. Pour changer le fond de l'objet, cliquez sur "Fill" dans la palette d'outils. Le bouton "Edge" agit, lui, sur le contour. Chacun des deux pourra être une simple couleur, un dégradé, une image *bitmap* ou être transparent. Cliquez sur "Fill" et choisissez "Ramp" (un dégradé). Double cliquez sur "Ramp" pour définir les paramètres relatifs au dégradé, à savoir les couleurs qu'il comprend et la façon dont elles seront réparties. Validez et admirez le résultat. Edge fonctionne de la même manière, même si certains paramètres, comme Softness, sont un peu particuliers. Ils permettent de simuler des contours flous. Plutôt sympa en vectoriel ! Une autre fonction très sympa de *NetSketch* est l'*antialiasing*, qui vous permet, d'une simple pression sur "F10", de lisser votre dessin. Uns fois votre dessin achevé, il ne reste qu'à aller dans le menu "File > Export to Bitmap File". *NetSketch* générera un fichier *bitmap* lissé à partir de votre création vectorielle. Il y aurait encore beaucoup à dire sur cet excellent petit programme. Mais nous verrons certainement dans un prochain numéro comment réaliser un projet complet. ■



- Utilisation : **Dessin vectoriel.**
- Langue : **Anglaise.**
- Genre : *Shareware*.
- Prix : **69 $ pour la version complète.**
- Sur le CD-ROM : **Vous trouverez *NetSketch* dans "CREATION\NETSKETCH\NSKT222.EXE".**

The Drumz Wizard
Voilà la démo d'un excellent générateur de *patterns* de percussions MIDI. Pour en savoir plus, le mieux est encore de suivre les conseils avisés de Thierry Demougin, que vous trouverez en page 178.

Elefont 1.4
Elefont vous permet de générer du texte en 3D (DXF ou POV) pour l'importer ensuite dans un moteur de rendu. En page 182, vous trouverez toutes les explications nécessaires à son fonctionnement.

Spiralizer 1.2
Spiralizer, créé par les auteurs de *Elefont*, sert à créer des objets 3D aux formes étranges, grâce à des extrusions en spirales. Ensuite, il ne reste qu'à les importer, *via* le format DXF, dans n'importe quelle autre application. En page 184, vous trouverez plus d'informations sur le sujet.

Icon Forge 3.1a
Voilà sans aucun doute l'un des meilleurs *sharewares* de création d'icônes et de curseurs. Vous apprendrez vite à vous en servir en allant faire un tour dans les pages pratiques consacrées aux icônes et curseurs, en page 170.

Les images du pas à pas Paint Shop Pro 5
Pour être certains que vous avez bien compris le pas à pas consacré à *Paint Shop Pro*, nous vous livrons l'image de départ et l'image à laquelle vous devriez aboutir à la fin des deux pages.

Les indispensables

Vous trouverez tous les outils nécessaires à une bonne gestion de votre PC dans le répertoire "\OUTILS".

■ **4 DOS**
Il s'installe à la place de votre DOS habituel. Vous apprécierez sûrement ses fonctions supplémentaires. Dans " \OUTILS\4dos ". Lancez " 4DOS.-com " sous DOS.

■ **ACDsee**
Il s'agit DU visualisateur d'images. Il est dans " \OUTILS\ACDsee ".

■ **Acroread**
Un certain nombre de documents sont au format "PDF", notamment sur le Net. *Acroread* permet leur lecture et leur impression. Pratique et intuitif. Il est dans " \OUTILS\-Acroread ". Une version existe pour les Windows 16 et 32 bits.

■ **Anadisk**
Pour réparer les secteurs défectueux d'une disquette et sauver les données qui pourraient être dessus. Indispensable. Il est dans " \OUTILS\Anadsk ".

■ **Goldwave**
Il s'agit d'un éditeur de son qui modifie et convertit des " .WAV " en d'autres formats et *vice-versa*. À voir dans " \OUTILS\Goldwav ".

■ **MediaSauce**
Un utilitaire qui remplacera avantageusement le lecteur multimédia de Windows. À découvrir dans " \OUTILS\Media ".

■ **Les pilotes de souris**
Pour les propriétaires d'une Intellimouse, dans " \OUTILS\Mouse ", vous trouverez les derniers pilotes avec lesquels la roulette fonctionne avec toutes les applications.

■ **Paint Shop Pro**
LE *shareware* pour le graphisme, les images et la photo. Dans " \OUTILS\Psp ".

■ **Sandra**
Sandra est une cafteuse. Elle vous dira tout sur votre système. On la trouve sur " \OUTILS\Sandra ".

■ **Winimage**
Pour résumer grossièrement, disons que *Winimage* copie physiquement toutes les disquettes, même celles qui ne sont pas formatées en standard. Mais c'est bien plus que ça. À vous de le découvrir dans " \OUTILS\Image ".

■ **PcConfig**
PcConfig est un utilitaire qui vous dira tout sur votre PC. Il s'installe automatiquement. Notez qu'il tourne sous DOS. On le trouve sur " \OUTILS\PCConfig ".

■ **PointX**
Vous connaissez sans doute ces nouvelles souris avec des boutons qui autorisent un défilement rapide des fenêtres. Et bien inutile de casser votre tirelire. Utilisez plutôt cet utilitaire qui fait ça aussi bien avec votre souris. L'installation est automatique et le didacticiel intégré. À trouver dans " \OUTILS\PointX ".

■ **Volkov**
C'est un astucieux gestionnaire de fichiers sous DOS. Dans " \OUTILS\Volkov ".

■ **Winshade**
Un astucieux utilitaire qui permettra à ceux qui travaillent avec beaucoup de fenêtres ouvertes sur leur bureau de retrouver facilement leurs petits. Avec Winshade on peut enrouler ou dérouler une fenêtre. Une fois enroulée, cette dernière ne laisse plus apparaître que son bandeau. Un clic pour enrouler ou pour dérouler. Mais c'est aussi d'autres fonctions que vous trouverez dans "\OUTILS\Winshade "

Un cadeau qui va faire du bruit

Dans le répertoire intitulé \hard\SB\pci128, vous trouverez les pilotes compatibles EAX pour le Sound Blaster PCI 128. En revanche, dans \hard\SB\live, ce ne sont pas des pilotes que vous trouverez, mais bien un complément à ceux-ci. C'est le Kodo surprise que nous vous laissons découvrir...

3617 PC GUIDE

Les Petites Francaises !
Dans 48 heures, chez vous,
Elles vous mettent le FEU !

GRATUIT* ET VRAIMENT SIMPLE !

N'envoyez pas d'argent ! Il suffit de laisser vos coordonnées sur le service minitel 3617 PC GUIDE pour recevoir chez vous, rapidement et discrètement, sans aucun engagement de votre part, les Cd-rom (Mac et Pc) ou les cassettes vidéos de votre choix. Connectez-vous sur votre minitel, depuis votre domicile ou votre bureau et laissez-nous vos coordonnées. C'est tout ! Nous nous occupons du reste. Vous recevrez discrètement et rapidement vos produits.

Service ouvert 24/24 h et 7/7 jours.
*Uniquement le coût de la communication soit 5,57 F par mn.

UNIQUE !

Découvrez pour la 1ère fois en France la

VIDEO LIVE

- 24H/24, 7J/7, ce service est accessible de tout ordinateur PC équipé d'un modem.
- Des tête-à-têtes en direct et en toute discrétion pour 9,77 F/mn maxi. !
- Le mode de règlement est sûr et discret ; Vous serez prélevé directement sur votre facture de téléphone.
- Vous choisissez votre interlocutrice selon vos affinités.
- La Vidéo Live est un service en langue française.

Grâce au kit de connexion disponible sur le CD Rom de ce magazine, vous pouvez accéder directement au service en tapant simplement :

www.striptease.com

Service réservé aux adultes

La sélection. Boulanger du mois

LES NOUVEAUTÉS

349 FRS
EMME
EGYPTE MYSTERIEUSE 2
- Retrouvez tout l'intérêt d'une civilisation millénaire dans ce logiciel ludique et culturel qui vous fascinera des heures durant.

349 FRS
EMME
LE GRAND LOUVRE 2000
- Partez à la découverte du plus grand musée du monde et profitez des nombreuses options et explications professionnelles.

LES INDISPENSABLES

299 FRS
UBI SOFT
MALETTE RAYMAN
- Une idée cadeau sympa qui ravira les plus jeunes avec Rayman éveil et Rayman junior CP dans la même boîte.

249 FRS
EIDOS
CREATURES 2
- Ce deuxième volet de Créatures s'avère aussi intéressant et ludique que le précédent. A découvrir !

"Boulanger sur Internet"

http://www.boulanger.fr

■ **Fans de logiciels, la Carte Microshop est faite pour vous.**

LES BONNES AFFAIRES

290 FRS
HACHETTE
TALK TO ME
- La méthode leader pour apprendre l'anglais quelque soit votre niveau.

195 FRS
GSP
PACK CADEAU
ARBRE GENEALOGIQUE
- Le logiciel et en cadeau , le livre, qui permettent de remonter et organiser l'arbre généalogique de votre famille.

167 FRS
MICRO APPLICATION
SUPER JEUX 3D
- 4 jeux dont la réputation n'est plus à faire se retrouvent sur ce cédérom : Dames, Backgamon, Billard, et flipper 3D.

LE PRODUIT DU MOIS

299 FRS (SUITE FINANCIERE)
199 FRS (STANDARD)
MICROSOFT
MONEY 99
- Une solution complète qui s'occupe du quotidien de vos finances personnelles. Money 99 se décline en deux versions, la version suite financière intègre une aide aux décisions financières élaborée.

AMIENS • AUBAGNE • AULNAY-SOUS-BOIS • AVIGNON LE PONTET • BETHUNE • BORDEAUX LE LAC • BORDEAUX MERIGNAC • BOULOGNE ST MARTIN • CAEN • CALAIS CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE GRANDE-SYNTHE • ENGLOS • FONTENAY-SOUS-BOIS • GRENOBLE ECHIROLLES • GRENOBLE ST EGRÈVE • LA ROCHE SUR YON • LEERS LE MANS LA CHAPELLE ST AUBIN • LE MANS • LENS VENDIN-LE-VIEIL • LOGNES • LYON LIMONEST • LYON ST PRIEST • MANTES BUCHELAY • MASSY • MELUN CESSON MONTIGNY LES CORMEILLES • NANTES ATLANTIS • NANTES PARIOIS • NANTES REZÉ • NIMES • NOYELLES-GODAULT • PAU • PLAISIR • ROANNE • RONCQ • ST BRIEUC ST EMILION LIBOURNE • TOULOUSE PORTET S/GARONNE • VALENCIENNES PETITE-FORÊT • VANNES PLOEREN • VILLENEUVE D'ASCQ • VITROLLES

BOULANGER

Vous ne le regretterez jamais

Ami ou ennemi ? A vous de trancher !

Tequila

S·A·G·A
Rage of the Vikings

L'**honneur d'un viking n'est pas une pécadille.** Dirigez votre clan d'une poigne de fer. Gérez vos ressources, forgez vos armes, bâtissez des temples et augmentez votre puissance magique. Construisez des drakkars pour attaquer vos ennemis. Pillez leurs richesses. Vengez vos morts, mais ne laissez pas les autres clans en faire autant.

Sur votre route se dressent de nombreux peuples jaloux de leur indépendance : géants, trolls, elfes, nains, centaures. Pactisez avec les uns pour mieux dominer les autres. Changez de religion si vous pouvez en tirer un avantage. **Peu importent les moyens : les perdants ont toujours tort.**

- Sept races possédant chacune leurs armes, leurs pouvoirs magiques, et leur architecture spécifique.
- Un système de jeu qui associe combat, commerce et diplomatie.
- 3 niveaux de zoom, des graphismes 3D exceptionnels associés à de multiples animations (combat, invocation magique, danse...).
- De nombreuses campagnes et missions, un éditeur de scénarios et plus de 70 créatures et structures différentes.
- Une grande richesse de simulation : l'hiver succède à l'été, les récoltes suivent les labours, les voiles des bateaux s'orientent suivant le vent.
- Une intelligence artificielle qui prend en compte l'honneur et la vengeance pour déterminer les actions des clans ennemis.
- Mode solo ou multijoueur.

3615 CRYO
www.cryo-interactive.com

Copyright © 1998 Cryo Interactive Entertainment. Tous droits réservés.